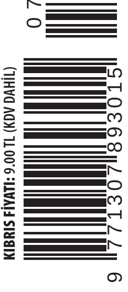
UNCHARTED KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2015/07 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 93 • ISSN: 1307-8933



BAĞIMSIZ MISINIZ?
Büyük fikirlerin küçük oyunları

HEROES OF THE STORM
Blizzard bir çelme daha taktı!

BATMAN ARKHAM KNIGHT
PC'deki sorunlarınıza muhtemel çözümler

Fallout 4

İNCELEMELER
GALACTIC CIVILIZATIONS III ■ MAGICKA 2 ■ LEGO JURASSIC WORLD ■ HATRED ■ DARK DREAMS DON'T DIE ■ KHOLAT
SUNSET ■ ULTRA STREET FIGHTER IV ■ THE MASTERPLAN ■ GUNS, GORE & CANNOLI


Nuka Cola

Nuka Cola



OYUNGEZ

38

Dosya: Fallout 4

Açıklanışı bir bayram havası estirmişti, detayları ise bildiğiniz baş döndürdü. Kendini ilk toparlayan Ömer oldu, oturdu yazının başına...

SELAM OGZ!

PORTAL (E3 ÖZEL)

DOSYA

İNCELEMELER



ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



54 **DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL ED.**
Bak işte, aradan sekiz yıl geçmişken bir oyunu tekrar hortlatmak mantıklı. Özellikle güzel hortladığında.



78 **KHOLAT**
Evet, biliyoruz. İçiniz dışınız bağımsız korku oyunu doldu. Ama bu oyuna bir istisna yapın, bir yaz gecenizi ayırın.



62 **MAGICKA 2**
Arkadaşı şakayla dondurup sonra "pardon" demek, üstüne iki alev topu atmak, ceketin tozunu alır gibi can vermek...Sonra yine dondurmak!

ER'DE BU AY

TEMMUZ 2015



13 PORTAL (E3 ÖZEL)
Yeni açıklanan birçok oyun, gözümüzün açıldığı kimi olaylar... Bu sene açıklanan oyunlara doyarken ilerleyen aylar boş geçecek diye üzülüyoruz biraz da.



26 YOKSA SİZ DE 'BAĞIMSIZ MISINIZ?'
Büyük oyunlar kendilerini tekrardan kurtulamazken, oyun cihazlarımızın çalışma sebebi bu yaz da bağımsızlar.

124 SON JETON: FRONT MISSION 3
Hayır efendim, bu karizmatik aracın adı Mecha değil. Wanzer. İvedilikle öğreniniz.



46 Batman: Arkham Knight
Yağmurlu bir Gotham gecesinde, Batman düşmanlarıyla tüm defterleri kapatacak. O gece, Batman'in kaderini mühürleyen anların bir dizisi olacak çünkü.

HOŞ GELDİNİZ...

İliştirilmek ya da itiştirilmek

Belki bilirsiniz, "iliştirilmiş gazetecilik" diye bir kavram var. Kısaca şöyle açıklayayım: Daha ziyade çatışma bölgelerinde, çatışmanın taraflarından birinin "himayesinde" içerik üreten, can güvenliğinin sağlanması karşılığında da sadece "görmesi gerekenlere" odaklanan gazeteciler için kullanılıyor. Tabii kavram genişlemeye müsait. Özel bir davete basın olarak katıldığınızda da iliştirilmiş gazeteci muamelesi görebiliyorsunuz, yayınınıza reklâm aldığınızda da...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Halbuki işini yapan basın mensubuyla iliştirilmiş olanı birbirine karıştırmak için cidden kötü niyetli olmak gerek. Çünkü aralarında bariz farklar var. Farkı belirleyen kilit kelimeleri yukarıda tırnak içine almıştım zaten: "Görmesi gereken" içeriğe odaklanan bir yayını objektif olandan ayırmak, okur için hiç de zor bir iş değil.

Toparlayayım: Oyungezer olarak, firmalarla ilişkilerimizde "himaye karşılığı içerik" beklentisinin bir sorumluluk gibi önümüze gelip durmaya başlaması beni artık tedirgin ediyor. Sadece iş kontaktlarımız olarak değil, arkadaş olarak da değer verdiğimiz, bir avuç insandan kurulu bu sektörde varolma prensibimizi bir kez de buradan duyurmak istiyorum o yüzden: Himaye istemiyoruz, kaliteli içerik üretme gayretimizi firma beklentileriyle dengelemeyi düşünmüyoruz. Reklâm almaya, ticari anlaşmalar yapmaya tabii ki devam edeceğiz ama bunu içeriğimizle karıştıracak kadar amatör ya da sorumsuz değiliz. Böyle de kalacağız.



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

TİLKİ DÖNÜP DOLAŞIP KÜRKÇÜ DÜKKANINA DÖNER... PEKİ YA MEKTUPLAR?



Ayın Postacısı

Sinan Akkol

Askerden izin alıp Diablo II oynamak için bir gece yarısı uyku gazı salıp sinsice ofise sızdığım günler çooook gerilerde kaldı. Acısı ve tatlısıyla, saçması ve mantıklısıyla çok mektuplar açıldı, çok postalar cevaplandı. Geriye sizin hayatlarınıza dokunan benim cümlelerim, benim hayatıma dokunan sizin cümleleriniz kaldı. Bunca yıldan sonra paslanmış mıdır mektup yazan ellerim görmem lazım. Aldım elime sazı (klavye), başladım tellere vurmaya (cevaplamaya).



Teker teker gelin laaan!... Veya, tüm bu oyunlara nasıl zaman buliciiz acıba?

ESKİ BİR KURT OYUNCUDAN

Selam Sinan Akkol,
Lütfen kusura bakma, "sen" diye hitap edeceğim. "Bu ne samimiyet?" dersen, yazıları ve videoları sayesinde tanıdığım Sinan Akkol'u benzer zevklere ve aynı takıntılara sahip, birlikte oyun oynadığım çok yakın bir arkadaşım gibi hissettiğimdendir. Yakın arkadaşlar dertleşir, ben de dertlerimi seninle paylaşmak istedim. Ancak öncelikle söyleyecek iki çift lafım var.
38 yaşında, 25 yılı aşkın süredir çeşitli platformlarda bilgisayar oyunu oynamış, Türkiye'de piyasaya çıkmış neredeyse tüm oyun dergilerini takip etmiş bir dinozor oyuncuyum. Büyük bir mutlulukla söylemeliyim ki, Oyungezer zamanının en iyi dergisi olan Gameshow'u da geçmiş, gelmiş geçmiş en iyi Türk oyun dergisi olmuştur. Bunda en büyük pay, aynı anda hem profesyonel hem samimi olmak gibi zor bir işi başarabilen siz yazarlarındır. Derginin kuruluş hikâyesini anlattığın Mayıs 2015 sayısındaki yazını okuyunca sizlere ve yaptığınız işe saygım daha da arttı. Tüm sıkıntılarınızın geride kalmış olmasını, satışlarınızın hak ettiğiniz miktarlara bir an önce ulaşmasını gönülden diliyorum. Emeği geçen herkese çok teşekkür ediyorum.

Hoşgeldin Mehmet! Demek 38 yaşındasın, 25 yıldan uzun süredir oyun oynuyorsun. Gameshow'u sonsuz bir saygıyla anıyorsun. Acaba sen ben misin? Hakikaten, mailini okurken "bunu ben kendime mi yazdım ya?" diye şüpheye düşmedim değil :) Gameshow'u geçtiğimizi söylemişsin, ama ne biz ne de bundan sonra oyun dergisi çıkarma deliliği gösterecek herhangi birileri Gameshow'u geçemez. Hiçbir şeyin olmadığı bir zamanda imkansızı başarmıştı MAC, Meg, Engin, Serkan ve diğerleri... Düşünsene, ne düzgün bir dağıtım ağı, ne dergini duyurabileceğin bir sosyal medya, ne web sitesi, ne oyunlarla ilgili bilgi alabileceğin bir kaynak, ne oyun alabileceğin resmi bir satış noktası... Hiçbir şey! O yüzden, Gameshow "Kainatın En İyi Oyun Dergisi" olarak kalacaktır. Her zaman.

Biz kendi çapımızda en iyi dergiyi yapmaya çalışıyoruz. Şansımız, bizi seven büyük bir kitle varken bu işe girişmiş olmamız. Şanssızlığımız, bunu basılı mecraların kan kaybından ölmek üzere olduğu bir zamanda yapmış olmamız. Size yansıtmadığımız, yansıtmamaya çalıştığımız kadar zorluyoruz şansımızı... Verebileceğim birçok örnek-

Forgive me father, for I have headshotted...deded...



Hocam şimdi dinde bir kişiyi öldürmek tüm insanları öldürmek gibi, günah ya,

ben CS GO da adam öldürürken sanki gerçekten insan öldürürmüş gibi zevk alıyorum. Günah mıdır? Günahsa oyunu bırakayım mı?
-Oktay Özlü

Sen bırak Oktay.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











ten sadece birisini vereyim: 2008'de toplam 180.000 olan bilişim ve oyun dergilerinin toplam satışı şu anda 35.000'e kadar düşmüş durumda... Dergiyi dağıtan noktaların miktarı azalıyor, matbaalar bir bir kapanıyor, maliyetler malumunuzdur.
Ama biz sonuna kadar gideceğiz inşallah. Okurlarımızla birlikte, ayaklarımızı aşağı salıp güneşin battığını izleyeceğiz inşallah ve diyeceğiz ki: "Ne maceraydı be!"

Dertlerden bahsedersek; "eski oyunların tadı yok" muhabbeti yapmayacağım. Bence yeni oyunların arasında eskilerden çok daha zevkli ve başarılı yapımlar var. Bir oyun türünü veya yeni bir oyun mekaniğini ilk kez oynadığınızda hissettiğiniz şaşkınlıkla karışık aldığınız zevk tabii ki tekrar yakalanamaz. Fakat daha iyisi yapıldığında *öncekini örnek aldığı için* burun kıvırmak da emeğe saygısızlık olur diye düşünüyorum. Öte yandan, ilerleyen yaşla birlikte gelen yeni sorumluluklar (iş, eş, çocuk vb.) nedeniyle oyun oynamaya ayrılan zamanın azalması, insanı daha seçici olmaya mecbur bırakıyor. Kendimden örnek verebilirim. İşten gelip eşimle ve kızımla özlem giderdikten sonra en fazla iki saat bilgisayar başında takılmaya vakit kalıyor. Bu iki saatin içinde internette gezinmek ve oyun videoları izlemekten arta kalan zamanda ancak oyun oynayabiliyorum. Eskiden oyun başında sabahlar, oynamak istediğim tüm oyunları tüm detaylarıyla bitirip oynayacak oyun bulamazken (yapabilen gençler, kıymetini bilin), şimdi ise satın alıp da elimi bile süremediğim sürüyle oyun bilgisayarımda kurulu, sırasının gelmesini bekliyor. Bazılarının sırası belki hiç gelmeyecek, belki de hak ettiği kadar zaman ayıramadan 1-2 saat oynayıp sileceğim. Diyeceksin ki daha az ama öz oyun seç, fakat sadece *Witcher 3* bile en az iki ay oynanmayı hak ederken yakın zamanda çıkan *GTA5*, indirime giren *Civilization Beyond Earth, Pillars of Eternity* gibi oyunları nasıl eleyebilirim? Bunların yanına bir de indie oyunları ve survival sandbox oyunları katarsak, sözün özü sorum şudur: Zamanı nasıl durdurabiliriz?

Mehmet... Sen, ben olmadığına emin misin??? Bizzat aynı sorun bende de var. Takıntılı olduğum bir konu olduğundan, sorunun cevabını rahatlıkla veriyorum: Zamanı durduramayız. Zamanla birlikte değerli hayatımız, sağlığımız an be an, hücre hücre yitip gidiyor. Bu fark etmediğimiz azalışın hakkını verecek şekilde zamanımızı "doğru" değerlendirmemiz lazım. Bu konuda benim naçizane bulduğum, kendi hayatımda uyguladığım yöntemler şunlar:

*** HER OYUNU OYNAMALIYIM TAKINTISINDAN KURTUL. Bu son Steam indirimleri benim için kırılma noktası oldu. Normalde asla oynayamayacağımı bile bile bir düzine oyun alırken, bu indirimlerde hiçbir şey almadım. Elim gitti ama almadım. Çünkü alıp da oynamadığım her oyun vicdan yarası oluyor bende. Eminim pek çok iş güç sahibi okurumuzda da aynı sorun vardır. Oynamayacağın oyunları alma, onları masanın üstünde, Steam listende görme!**



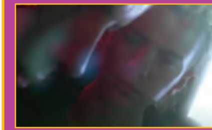
*** Oyunlardaki her şeyi görmek, her yan görevi yapmak, her tüyü toplamak zorunda değilsin! *Witcher 3*'ü bu şekilde oynarsan 200 saat uğraşman gerekir. Bırak, kasma kendini abi... Ana görevin ve önemli hikâyelerin tadını çıkar. Bırak oyun 70 saatte bitsin. Diğer 130 saate ne değerler yüklenir. Eşin ve kızın bunların başında geliyor.**

*** "2 saati bilgisayarın başında geçiriyorum" demişsin. Eğer benim gibiysen, bu zamanın çoğunu da verimli hale getirebilirsin. Ben sosyal medyada boşa zaman geçirmekten muzdariptim. Bir oyunu açıp kafayı, modu ona ayarlamak çok zor geldiğinden herhalde, rahat tüketilen sosyal medya kaplamıştı zamanımı. Onu azalttım, zaman kazandım.**

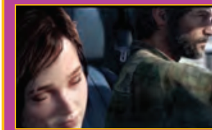
*** Uykundan asla feragat etme. Geçen seneye kadar her gece 2'de yatarak ben bu zaman açığımı kapatmaya çalışıyordum. Ama artık bunu yapmamam gerektiğini vücudum bana bağışıklık sistemimi çökerterek anlattı: Son iki senede hiç olmadığım kadar hasta oldum, tuhaf tuhaf alerjiler peydahlandı, enerjim düştü. Şimdi uyku zamanımı en geç 12'ye çektim, zaten saatini sabah ezanına kuran bir insan olduğumdan kaybettiğim o iki saat günün başına geçti. Daha iyi olabilir, ama bu da bir şey.**



Videolarda Bu Ay



>> MGS E3 2015: Kojima'yı kovsanız da, kafanızı allak bullak edecektir yine.
tinyurl.com/ogz93-mgs5



>> The Last of Us - Dizi: Last of Us, bir dizi tadında oynansa ve güzelce montajlansa nasıl olur?
tinyurl.com/ogz93-lou



>> Enis Hoca in "FIFA 15 Kariyer": Mahallenizin Enis'ini FIFA 15'te hâlâ izlemediniz mi?
tinyurl.com/ogz93-fifa

Önceki paragrafla çelişen bir sıkıntım daha var. Fark ettim ki en kral oyun bile yaklaşık 70 saat oynadıktan sonra bayıyor. Sadece sonunu merak ettiğim için bitsin diye oynamaya devam ediyorum. Fakat ruhumda istifçilik olduğundan, oynarken yan görevleri ve gizleri araştırmadan edemiyor, oyun süresini uzattıkça uzatıyorum. Oyunu yapanların koyduğu tüm detayları fark etmek ve tüketmek zorunda hissediyorum. Hasta mıyım neyim? Nasıl tedavi olunur?
İstifçiliği bırak. "Completionist" olma takıntısı bende de vardı, azalttım diyebilirim. Şöyle bir tedavim var herkese tavsiye ettiğim: Çok beklediğin bir oyunu seç ve ana görevden, önemli birkaç yan görevden yürü. Her şeyi toplama, her görevi yapma. Oyunu bitirdiğinde, credits yazıları akarken, oyunu %100 bitirmekle aynı tatmini aldığını hissetmezsen tedavinin parasını iade ederim :)

Bir de ricam olacak. Erken erişimdeki sandbox survival oyunları oldukça çoğaldı ...*(kırp kırp)*... Aralarından seçim yapmak güçleşti. Bu konuda sizlerin rehberliği faydalı olacaktır diye düşünüyorum. Bu konuda güncel bir dosya hazırlayabilir misiniz? Sevgiler,
Mehmet Emin Varan

Çok çok yakın bir sayıda bunu yapmıştık Mehmet, bulayım o sayıyı da buraya yazayım. Aaa! Bu sayıdaymış! Bu güzel mail'in için sana çok teşekkür ederim. Kendine iyi bak, bir dahaki sefere posta köşesi bana patlatıldığında yine yaz :)

ÖNERİLER

Merhaba. Şu anda kime yazdığımı bilmiyorum çünkü derginiz kalmamış (çok satıyorsunuz). Ama

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





GAMESHOW "KAİNATIN EN İYİ OYUN DERGİSİ" OLARAK KALACAKTIR

herkese selamlar. Ben bir oyun geliştiricisiyim. Soru sormayacağım ama bir "selam" vereceğim ve herkese beş oyun geliştirme önerisi vereceğim.

1. Tek başınıza büyük işler yapmayın. Çünkü bir GTA büyük ekiplerin işi değil mi?

Eyvallah. Yıllardır dilimde tüy bitti bunu söylemekten. Tek başınıza değil Doom 3, Europa Universalis bile yapamazsınız - tabii ki 10 yıl boyunca her gece 6 saatinizi bir işe verebilen saygıdeğer psikopatlardan değilseniz. Kendi sınırlarınızı bilip ona göre işe başlayın ve daha sonra bu sınırları zorlayın.

2. Tek kişiyseniz Unity 3D ile başlayabilirsiniz. Source 2 çıkınca bedava olacak ama o daha sonra...

Unity 3D iyidir ama GameMaker Studio bile olabilir. GameMaker'la yapılmış Gunpoint, Hotline Miami gibi şahane oyunlar var ortada (aha birinci maddenin de cevabı burada saklı: Bu iki oyunun ana yapısını 1 ilâ 2 kişi ortaya çıkarmış. En iyi oyun örnekleri bunlar işte).

3. Birkaç kişiyseniz birisi lider olsun. Lider ile patronu karıştırmayın, aman aman!

Çok doğru bir tespit. Nice yetenekli ekip, işbölümü, sorumluluk dağılımı, dizayn dokümanı, yönetim gibi konuları takip edecek bir liderleri olmadığı için yitip gitti bu ülkede. Takım olmayı beceremediğimizi çin, "takım lideri" fikrine de alabildiğine uzağız.

4. Bol bol araştırın. Unity 3D forumları emrinize amade.

GameMaker forumları da hakeza :)

5. Oyunlarınızı küçük, simülasyon veya bir point & click yapın. Çünkü kendinizi küçük küçük eğitmeniz lazım.

Zaten oyunlar küçük olmak zorunda. Ama gerisine katılmıyorum cümlenin. Bir simülasyon veya macera oyunu yapmak hiç ama hiç kolay değil. Hele yukarıdan düşen bir topu sektiren bir sopa yapmayı başarın, ondan sonra konuşalım.

Umarım bunları yayınlarsınız, çünkü bence bunları bilmek lazım. Oyungezer dergisinde emeği geçen herkesi seviyor, derginizi severek okuyorum.

Umut Doruk Çağlayan

Sana da tavsiyelerin için çok teşekkür ederim Umut. İnşallah güzel oyunlarını görürüz piyasada.

DAHA ÇOK DESTEK GEREK

Sinan Abicim Facebook'da Oyungezer'in mektup sayfasına gelen mesajları senin cevaplayacağını duyduğumda çok sevindim... Sinan abi, benim gözlemlediğim kadarıyla Türk oyun sektörüne hiç mi hiç sahip çıkmıyorsunuz. Türkiye'deki tüm oyuncu kitlesi gibi sizin de bu sektörün büyümesini, gelişmesini istediğinizi biliyoruz fakat bu amaç uğruna siz de dahil olmak üzere çoğu oyun sitesi ve dergisi çok az şey yapıyor. Türkiye'de oyun yapımıyla uğraşan azımsanamayacak kadar büyük bir kitle var. Fakat her nedense bu kitle yaptıkları projeleri bir türlü büyük kitlelere duyuramıyorlar, en sonunda pes edip bırakıyorlar bu işi. Ben bu konu da tüm sorumluluğun sizin üstünüze düştüğünü düşünmekteyim. Eğer siz o geliştiricilerin elinden tutup yaptıkları projelerin en azından Türk oyuncu kitlesine duyurulmasına yardım ederseniz, bu onlar için çok büyük bir şey olur inanın bana. Evet, yeni duyurulan her Türk oyun projesini sitenizden duyurmaya çalışıyorsunuz fakat bu bence yeterli olmuyor. Bir kere haberini yapıp bir daha oyunla ilgili hiçbir haberi paylaşmıyorsunuz. Buna verebilecek en büyük örneklerden biri bir Türk geliştiricinin tek başına yapmakta olduğu "Northern Shadow" oyunudur.

BÜYÜK GERİLİM

Sinan abi şöyle bir senaryom var:
Aynı oyun içinde Cpt. Price, Ezio, Agent 47, sen ve Enis abi var. Cpt. Price kötü adam *(niye? -Sinan)*. Enis abiyi dağa kaldırıyor. Bunu duyan sen durur musun hiç, yanına bizim ajanı alıp yola koyuluyorsunuz. Yolda ilerlerken zaman makinesini icat edip günümüze gelen Ezio ile karşılaşıyorsunuz. Ona derdinizi anlatıp yardımcı olmasını istiyorsunuz. Bunu duyan Ezio durur mu, yapıştırmış cevabı: 'Ben de geliyorum a dostlar'.
Her neyse hep birlikte dağa doğru ilerliyorsunuz. Her taraf kar kıyamet, görüş mesafesi 5-10 metre. Kafanı kaldırıp baktığında dağın belli belirsiz siluetini görüyorsun, bir de ufak bir ışık. Anlıyorsun ki Enis abi orada tutuluyor. Hemen iksir çantandan gerekli iksirleri içip gücünü 54'ten 98'e *(niye 98? -Sinan)* çıkarıyorsun. Dağın zirvesine doğru ilerlerken ajan ve Ezio arasında husumet çıksa da ikisine de şamarı basıyorsun ve yolunuza devam ediyorsunuz.

-1 gün sonra-

Ve zirveye vardınız. Çıt yok... Sadece rüzgarın sesi var. Normal koşullarda bu ses beni rahatlatırdı diye düşünüyorsun ancak şu an kalbin ağzında atıyor. Ajan ve Ezio'nun oldukça serinkanlı olduğunu görüyorsun.

Son 5 metre...

Mağara diyebileceğin bir yere doğru yaklaşıyorsun. Duvardaki ışıklardan içeride ateş yakıldığını fark ediyorsun.

Son 2 metre...

İçeriden Enis abinin inlemelerini duyuyorsun. Geç kaldığını düşünüyorsun. Bir damla terin ensenden sırtına doğru soğuk soğuk aktığını hissediyorsun...

Son 1 metre...

Artık Cpt. Price'ın sesini de duyuyorsun. Bir şeyler anlatıyor. Duyduğun kelimeler arasından yalnızca 'intikam' kelimesini anlıyorsun... Neyin intikamı bu ?

Girişe varıyorsun...

Sinan abi finali düşünmedim daha. Düşününce atacağım!

-Yusuf Bekmez

Şu senaryoyu Netflix'e ver, 24 bölüm dizi yaparlar!

"BEN ÇOK ÇOK ESKİ BİR TAKİPÇİNİM" CÜMLENİ İLK ANDA "BEN ÇOK ÇOK ESKİ BİR TAPINAKÇIYIM" DİYE OKUDUM

Oyun Steam greenlight'a geldiğinde bir kere haberini paylaştınız, ondan sonra bir daha oyun ile ilgili hiçbir şey paylaşmadınız. Bunu sadece siz değil sizin gibi diğer büyük oyun siteleri de yaptı. Sadece paylaştı ve orada bıraktı. Only Single Player ve Rock, Paper, Shotgun gibi yabancı oyun siteleri bile yapımcıyla röportaj yapıp yayınladılar. Sadece 3-4 gün önce Yerli Ninja diye bir oyun sitesi röportaj yaptı yapımcıyla. BSC, Merlin'in Kazanı, Oyungezer, Turuncu Levye gibi büyük oyun siteleri herhangi bir röportaj yapmadı. Bu beni açıkçası çok çok üzdü. Yabancılar bile bir Türk oyununa bizden fazla ilgi gösteriyorsa bence bu hepimizin utanması gereken bir durumdur. Bunla beraber şuan geliştirilmekte ve dünyaca ünlü olan **Mount & Blade: Bannerlord** ile ilgili de herhangi bir röportaj yapmadınız. Yine birkaç oyun sitesi yaptı fakat sizin gibi bir sitenin yapımcılarla herhangi bir röportaj yapmaması beni üzdü. Bilindiği gibi Türk oyun sektörünün kalbi Ankara'da atmakta. Turuncu Levye gibi siz de buraya gelip yapımcıları dolaşıp yaptığınız röportajların videolarını çekseydiniz bence hem o yapımcılar için hem de bu işe atılıp tereddütte kalan insanlar için çok büyük bir rehber görevi görürdünüz.

Benim söylemek istediklerim bu kadar. Biraz uzun bir yazı oldu biliyorum. Belki anlatmak istediğimi tam olarak anlatamamış olabilirim. Ama senin ne demek istediğimi anladığını düşünüyorum Sinan Abi. Yazıyı buraya kadar okuduğun için çok çok teşekkürler. Buraya kadar okuman bile benim için yeterliydi, cevap verip vermemek tamamen sana kalmış.

İlk "10" dakikaları merakla bekliyoruz efenim!

Melkor Reyiz



Anket





The Last Guardian %16

%19 Final Fantasy VII Remake

%65 Hitman

>> @OYUNGEZER: E3'TE DUYURULDUĞUNDA EN ÇOK HANGİSİ İÇİN HEYECANLANDIN? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: DEVASA FİRMALARIN BİTMEMİŞ HALDE OYUNLARI PİYASAYA SÜRMESİNİN NEDENİ NE OLABİLİR?

Müşteri memnun adamlar ne çıkartsa satılıyor, çıkart çıkart sat zaten alınıyor. **@Çağatay Küçük**

Açgözlülük demek isterdim ama oyun ya da yazılım piyasasından anlamayan yatırımcılar demek daha mantıklı olacak sanıyorum. **@Burak C. Yıldız**

Kuzenleri yanlışlıkla sürmüştür piyasaya gitmeyin üzerlerine. **@Yiğithan Duman**

>> ERKEN ERİŞİM SİZCE İYİ BİR ŞEY Mİ?

01 Bence iyi, insanlar oyun hakkında genel bir fikre sahip oluyorlar. **@Satomi Rentaro**

02 Güzel bir şey aslında. Belki mali yönden sıkıntıyı giderip daha güzel bir oyun çıkarabilirler ama bu işin cılkı çıktı. **@Ali Baş**

03 Bizleri birer denek olarak kullanıyorlar ama şikayetçi sayılmam. **@Yiğit Emre Efe**

04 Betada onların bize para vermesi gerekirken biz onlara para veriyoruz. Saçmalık. **@Barışcan Bozkurt**

05 Güvenilir bir yapımcıysa, erken sipariş edenler için fırsatları varsa bence iyi bir şey, harici risk almaktır sadece. **@Alptuğ Tümay**

>> @OYUNGEZER: STAJYERLERİMİZE İŞ BULMAKTA ZORLANIYORUZ. NE YAPSINLAR? (BASKIYA 5 DK KALA)

Dergi? Hep o umutla çağırıyoruz ama sonra acıyıp video işi veriyoruz. Eniiiis! **@pebblesinmymind**



Serpil ya, yaz gelmişken şu arabaların bakımlarını yaptıralım mı? Hem muayene zamanları da geldi. **@sarpkurkcu**



İş yapacağız, iş yok. Oyun mu oynasak? Oyun da yok... HELP ME! (Stajyer) **@Burak_Eken**



Selam! OGZ



forum, email, twitter, facebook, youtube

Merhaba Melkor. Bazen bana da öyle geliyor... Bazı oyunlar var, ilk duyurudan sonra tüm iletişim kesiliyor. Elbette takip etmek, sizi bilgilendirmek bizim işimiz. Bu takipsizliğin bir nedeni, Türkiye'de çok oyun yapılması. Bazı kaynaklarda haftalık mail gelir bana, her hafta Android ve iOS'a başta olmak üzere en az 10 tane oyun çıkıyor. Bunların hepsine yer ayırmamız mümkün değil. Ama Steam'de başarı elde etmek için çırpınan Northern Shadow gibi, No.70 gibi oyunlara elbette çok daha fazla yer ayırmalıyız Oyungezer Online'da. Bir çözüm düşünüyorum bu konuya.

ARŞİVİNİ FOTOĞRAFLA DA GEL!

Selamunaleyküm Sinan abi... Ben çok çok eski bir takipçinim senin ve derginin. 2007'den beri takip ediyorum, yaklaşık 2011'den beri de Oyungezer abonesiyim. Çok öncelerinde Göktuğ Yüksel'i Tuğbek Ölek'i ve seni takip ediyordum. Neyse uzun lafın kısası ben aslında sizlerle yaşayan, sizin haberiniz olmadan sizinle büyüyen bir okurunuzum. O kadar çok biliyorum ki sizi, kendimi sizden biri gibi hissetmişimdir hep. Şimdi de ilk defa (neden ilk ben de bilmiyorum) özellikle de senin bu ayki postacı olmandan ötürü yazmaya karar verdim.

Ve Aleyküm selam Berat. 2007'ye çok çok eski diyerek beni yaşlı hissettirdin Berat! (Kafam durdu sanırım "Ben çok çok eski bir takipçinim" cümleni ilk anda "Ben çok çok eski bir tapınakçıyım" diye okudum...) Lakin, bi dakkaaaa! O ilk cümlende bir sorun var: 2007'den beri beni takip ediyorsun, ama 2011'den beri de Oyungezer abonesisin. Peki o dört yılda beni nereden, nasıl takip ettin? Geceleri uyku tutmadığında, pencereden dışarı baktığımda karşı okulun duvarının dibinde dikilen karartı sen miydin Berat? Ha?

Daha da uzatmadan bir iki sorum olacak;

1. Tuğbek Ölek demişken, o nerelerde? Uzun zamandır dergi ile ilgili aktivitelerde göremedim. Başka bir iş ile meşgul anladığım kadarı ile ama dergiyi unutmadı inşallah. Arada yazsın sadece Total War oyunlarını beklemesin :)

Level'dan ayrıldığımızdan beri hepimizin yazmak ve oyunların haricinde yeni bir işi oldu: "İş". Yani finans, reklam, satın alma, dayak, insan kaynakları gibi tonla sıkıcı ama hayati iş. Sadece dergi ile hayatta kalınamayacağını erkenden görünce (iyi ki de gördük) başka alanlara da yöneldik. Halkla ilişkiler hizmetleri, danışmanlık, kozmonotluk vs. derken katlanarak arttı hepimizin üstünde. Tuğbek de hepimiz gibi karşımıza yeni çıkan bu düzinelerce yeni taşın bazılarının altına elini sokmak zorunda kaldığından, o ellerle artık pek (hiç?) yazı yazamıyor. Benim parmaklarım uzun da Allah'tan, taşın diğer tarafından çıkıp klavyeye erişiyorlar :)

(Evet "dayak" ve "kozmonotluk". Bakalım beni dinliyor musun diye :)



GAMEMAKER'LA YAPILMIŞ GUNPOINT, HOTLINE MIAMI GİBİ ŞAHANE OYUNLAR VAR ORTADA

2. Benim çok ciddi bir yazarlık tutkum var. Seninle daha önce de irtibata geçmiştim ama yoğunluktan ötürü geri dönemeyebilirim deyip sana gönderdiğim yazılarım ile birlikte sırra kadem bastın :D

Aaa öyle mi? Hemen Gmail'ime girip bakayım senin e-postanı... ÇÜÜÜÜŞ! 2013'te atmışsın e-postayı! Hmmm... Batman Arkham City incelemesi yazmışsın, şu müthiş tesadüfe bak ki, az önce, incelenmek üzere Batman Arkham Knight Steam'den inmeyi tamamladı (ama inceleyemedi). Bence bu ilahi bir işaret! Hemen incelemeni okuyup geri geliyorum!... {Gelmedi}

3. Ben bayağı yanınıza gelmek sizlerle tanışmak istiyorum, ofisi görmek istiyorum, bunca senelik gönül bağının gerçekten dostluğa dönmemesi için hiçbir sebep yok diye düşünüyorum, bu konuda ne kadar esneksiniz bilmiyorum sizi de zorlamak istemem ama ziyaret mümkün müdür?

Elbette mümkün! Senin gibi önceden haber verince tabii ki mümkün. Niye gelmeden önce haber verin diyorum? Çünkü bizim ofis dağın başında! Hayır, mecazi olarak değil, hakikaten dağın başında. Bayağı yokuş burası, "Nice yiğitler hiç oldu, Göksu yokuşlarında" adlı halk türküsü bizim için yazılmıştır. O yüzden gelmeden önce haber verin diyorum :)

Sorularım bu kadar. Çok da uzatmalık bir durum yok, zaten **size foto gönderiyorum** bu mail ile birlikte, Oyungezer koleksiyonumun 2014 itibarı ile son hali... Eksiklerim var tabii ki kaybolanlar, aboneliğimden önce hiç almadığım sayılar falan filan bir de 2015 sayılarını resme eklemedim sığmayacaktı daha fazla eklesem. Bir de resimde benim de sonradan fark ettiğim bir ayrıntı var, ufak bir hata var sıralamada (tarihlere göre sıraladım) bakalım fark edecek misiniz? :D Cümleten kendinize iyi bakın hepinize hürmet ve sevgilerimle...

Berat Berkan Topal

Senin de ellerine, emeğine sağlık Berat. Yazmaya, yazanları sevmeye devam et (Evolve sayısının orada işi ne?) Credits sonrası sahnesi: İncelemeni okudum, sana da mail attım. Ama sen bunu şu anda zaten biliyorsun, öyle değil mi? (Thanos sırıtır.)

Sınırlı sayfa çabuk geçer derler, geldik işte birlikteliğimizin sonuna. Yapımızda emeği geçen hepinize teşekkür eder, geldiğim gölgelere doğru geri çekilirim...



Gelecek Ayın Postacısı

Ulutürkler geliyor! Bir tanesi dünyaya bedel olan bu asil ırkın aramızdaki son temsilcisi, yazı işlerinin birtanesi, kırık rüyaların tamircisi C. Serpil Ulutürk, gelecek ay bu sayfalarda mektuplarınızı yanıtlayacak.

2008'den bu yana engelli ve sosyal dezavantajlı birey veya gruplar için **yenilikçi ve eşit** fırsatlar sunan

Düşler Akademisi

ESPOR

TAKIMI KURUYOR!







OYUNLARINDA **KENDİNE GÜVENEN, GELİŞİME AÇIK VE KARİYER HEDEFİ OLAN** EKİP ARKADAŞLARI ARIYORUZ.



DUSLERAKADEMISI.ORG
INFO@DUSLERAKADEMISI.ORG

DUSLERAKADEMISI-KAS.ORG
INFO@DUSLERAKADEMISI-KAS.ORG



Rüya Tamirleri

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Uykudan Önce

Geçen akşam yine bilgisayar başına oturmuşum bir şeylere sinir oluyorum, dedim yeter, hadi yazmaya başlayayım yoksa delireceğim... Ne yazsam, kısa hikâye mi, köşe yazısı mı, korkunç masal mı diye düşünürken yine iki saat geçmiş, şuurum kadar beyaz sayfayla umutsuzca bakışıyoruz, "bari bir dilekçe yazayım". Yazılmış en edebi dilekçe olacak ama. "Ben artık umutsuz vakayım, benden yazı beklememeni bilgilerine arz ederim" diye bitecek, o kadar dokunaklı olacak ki okuyan memur ağlayacak. Eminim, çünkü o memur da benden başkası değil. Kendime yazıyorum çünkü. Hep öyle yaptım. Dilekçeyi de imzalayıp masama bırakacağım. Artık ne zaman onaylanırsa...

"BİR TANE ESKİDEN DAHA GÜZEL OLAN DERGİLER RAFI YAPMIŞLAR, DAHA İKİNCİ SAYISINI YAYINLAMAMIŞ DERGİLER BİLE VAR."



Başladım, "Serpil Hanım Hobi İşleri, Hayal Gücü Daire Başkanlığı'na, İstanbul". Baktım hiç fena bir başlangıç değil, hevesim kaçtı. Gerisini sonra yazarım deyip uyumaya gittim. Tabii bu mümkünsüzlükler gecesinde uykunun işi gücü bırakıp bana gelmesi biraz saçma bir beklenti ama olsun, ışığı kapayıp beklemeye başladım. Gelirse nasılsa haberim olur diye gözlerimi de kapadım. Neyse, gelmedi tabii... En iyisi biraz temiz hava almak. En son aldığım bozuk çıkmıştı gerçi ama şu an umrumda değil, tüketim toplumunun bir parçası olmanın gururunu ciğerlerimde hissetmek istiyorum. Dışarı çıkacağım ve aksırıp tıksırana kadar nefes alacağım.

Bizim sokak çok dik bir yokuşa bağlanıyor ve ben yokuş tırmanmayı hiç sevmem. O yüzden bence dünyanın sınırı o yokuşun başladığı yer. Hiç ötesine geçmedim. Gerçi bugün biraz merak ediyorum, yani ya oradan girince yeni bir kıta keşfedersem? Ya üç yüz bin yıldır geleneklerine bağlı şekilde yaşayan bir kabile varsa yokuşun tepesinde? Bir baktım yürümeye başlamışım.

İlgiyle çevremdeki şeyleri tanımaya çalışıyorum. Bir tane "Eskiden Daha Güzeldi" dükkânı var kocaman, içerisi ışıl ışıl görünüyor. Giriyorum tabii ki. Hem ucuz hem çok çeşitli. İşte, eskiden daha güzel olan dostluklar mı istersiniz, eskiden daha güzel olan kafeler mi... Hele bir tane eskiden daha güzel olan dergiler rafı yapmışlar, daha ikinci sayısını yayınlamamış dergiler bile var. Bir tane eskiden daha güzel olan oyunlardan alıyorum. Kasa kuyruğunda beklerken dışarıdan gelen sese gidiyor aklım, gözlerim de takip ediyor. Aaaa! Ne zamandır arayıp da bulamadığım şey! Adamın teki önündeki tahta arabayı ittirerek bağırıyor; "Kafaya takmalaaaar!" Bakıyorum, resmen her renkten bir şeyler var adamın tablasında. Ama sıranın bana gelmesini beklesem kesin geçip gidecek, ne yapsam? Elimdeki oyuna bir daha bakıyorum, "hıımpf bu zaten eskiden daha güzeldi" diye bir kenara atıp koşuyorum dışarı.

Tezgâhta bir sürü kafaya takmalık şey var, ama hepsi o kadar küçük ki... Bir tanesini çok beğeniyorum ama hayatta olmaz bu bana, hiç denemesem mi? Çünkü şimdi bir de olmazsa sonra kafama takılacak, niye olmadı, kilo mu almışım, kafam mı şişmiş diye... Keyfim kaçıyor. Ben de peşinden, başlıyorum koşmaya. Bir yan sokağa dalıyor, aklınca izini kaybettirecek... Hahayt diye ben de giriyorum, keyfimin kâhyası değil miyim, mutlaka yakalayacağım. Zaten çıkmaz sokakmış, uğraşmama gerek kalmıyor. Bakıyorum, Ümit Çıkmazı yazıyor tabelada. Bu detayı niye fark ettiğimi hiçbir zaman bilemeyeceğim diye geçiyor içimden. Ve bunu bilememekten de rahatsız oluyorum. O anda buna bağlanarak devam eden düşüncelerim de çıkmaza giriyor. Hoff, burası çok kalabalık oldu, çıkmak istiyorum ama işte, nereye çıkıyorsun?! Ümit Çıkmazı'nda sıkışıp kalıyoruz. Terlemeye başlıyorum, başım da dönüyor galiba, çünkü bir anda arkamdan bir şeyin yaklaştığını görebilir hale geliyorum. Bir panik... Neyse, uykummuş gelen. Derken uyanıyorum.

Of diyorum, ne klişe bir rüyaymış, meğersem rüyamda gerçek sandığım her şey rüyada geçiyormuş. Canım sıkılıyor... Saate bakıyorum, yeterince geç kalmışım, gönül rahatlığıyla sızabilirim. Bilgisayarı kapatıyorum, masada imza için bekleyen bir dilekçe var, yarın bakarız deyip uyumaya gidiyorum.



PEOPLE CAN FLY ÖZERKLİĞİNE KAVUŞTU

2013 yılında **Epic Games**'in Polonya ofisine dönüşen ve *Bulletstorm*'la popüler oyunlar kataloğuna adını yazdırmış olan **People Can Fly** yola yeniden bağımsız stüdyo olarak devam edeceğini duyurdu. Haziran sonunda yapılan açıklamaya göre ekip, *Fortnite* da dahil olmak üzere Epic Games oyunlarına destek vermeye devam edecek ve bir yandan da kendi oyunları için çalışacak. Bunlardan biri Unreal 4 motoruyla hazırlanan, isimsiz bir proje. Diğeriyse People Can Fly'ın ilk gözağrısı: ***Painkiller!***

Bir güzel bilgi daha verip haberi bitirelim. Epic Games, *Bulletstorm*'un haklarını yapımcısına bırakmış. Yeni oyun ister *Painkiller*, ister *Bulletstorm*, isterse yepyeni bir şey olsun, bu insanlar güzel FPS yapabiliyor. O yoldan şaşmasınlar bana yeter.





DAY-Z'DEN TEK KİŞİLİK DENEYİM

Belki siz *DayZ*'yi oynamayı bırakanlardan olabilirsiniz ama oyun Erken Erişim'de ölüme terk edilmiş değil. **Dean Hall**'un ekipten ayrılıp kendi yolunu çizmesi, **Bohemia Interactive**'in de kendine yeni ilgi alanları aramasına neden olmuş sadece.

E3'teki PC Gaming Show'da firma adına açıklama yapan **Brian Hicks**, yakın gelecekte *DayZ*'nin tek kişilik bir deneyim de sunacağını belirtti. Çevrimdışı sistemde mod geliştiricileri kendi işlerini rahatça test edip görebilecek, başkalarına bulaşmak istemeyenler de oyun dünyasında kendi maceralarını yaşayabilecek. Tabii bu, başka bir soruyu getiriyor akıllara: Birbirine güvenen bir avuç oyuncu, *DayZ*'de kendi sunucularını açabilecek mi bir gün?

Zaten Hicks'in açıklaması da aynı fikre bağlanıyor. Diğeri kadar yakın gelecekte olmasa da firma bir gün oyunculara kendi sunucularını kurmaları için gereken araçları sağlayacakmış. Tabii uçan zombilerin, yok olan çantaların, vurulduğunda ölmeyen ama yolda koşarken ölüveren karakterlerin çözümlerine bile daha sıra gelmediği düşünülürse, bu gelişmelerin ne zaman hayata geçeceği bir muamma.



OCULUS KONFERANSI

VR'SIZ FUAR OLMUYOR ARTIK

Oculus Rift'in 2016'nın ilk çeyreğinde piyasada olacağı düşünülünce, firmanın tüketici modelinin detaylarını göstermek için var olan tüm fuarları değerlendirmesi mantıklı. Oculus da bunun farkında, o nedenle E3 öncesinde yaptığı bir konferansla Oculus, Rift'in heyecanını bir kez daha alevlendirdi. İyi de yaptı, tamam, ama teknik detaylar konusunda bu kadar ketum olmasalardı o heyecanımız daha derinden ve daha güçlü gelebilirdi.



OCULUS RIFT

İlk sinyalleri geçen aylarda verilen tüketici sürümünün kendisini nihayet sahnede görebildik. Dışı kumaşla kaplı olan, görsellerdekinden çok da farklı gözükmeyen tüketici sürümü, "mühendislik prototipi" adıyla yer aldı E3'te. Özellikle dış kaplamasında kullanılan kumaş, gerek tutuşta gerekse konforda bir artı değer sağlıyor. Dahili ses desteği, düzgün bir forma kavuşan kamerası ile birlikte Oculus Rift gerçekten sahip olmak isteyeceğiniz zarafette bir cihaza dönüşmüş.

Ne yazık ki henüz hakkındaki tüm teknik bilgilere sahip değiliz. Ama daha çıkışına altı aydan uzun süre olduğu düşünülünce, bu bilgileri elde etmek için dolu dolu zamanımız var diyebiliriz. Şimdilik bilinenler 2160x1200 ekran çözünürlüğüne sahip olduğu, geleneksel 1080p görüntü işleme ihtiyacına göre yaklaşık üç kat GPU gücü gerektirdiği, kafa takibinin başarılı çalıştığı ve görüş açısının 100 derecenin üstünde bir değerde olduğu şeklinde özetlenebilir. Bir de önceki prototip modellere göre kayda değer bir hafifleme söz konusu. Bu da Rift'in özellikler hanesine büyük bir artı olarak yerleşiyor. Yine genel kanı ise kulaklıkların pek iyi olmadığı yönünde.

OCULUS TOUCH

Öncelikle, Microsoft'la yapılan anlaşma sonucunda Oculus'un Xbox One kontrol kolunu desteklediğini belirtelim. Gerçi üçüncü parti yazılımlarla başka kontrol kollarını (hatta DualShock 4'ü) bağlıyorduk bilgisayarlara, taksak Oculus Rift problem çıkaracak mı bilmiyoruz. Ama Microsoft'un sahnede reklamını yapmasının ardından Oculus konferansın sonunda kendi kontrol çözümünü tanıttı: **Oculus Touch**.



Birbirinin simetriği iki kontrol birimi aslında Touch. Sırtta bir tetik tuşu, birer analog ve yanında bulunan iki tuş ile birlikte kontrol kolunu çevreleyen dairesel bir banttan oluşuyor. Bant, üstündeki kızılötesi LED'ler sayesinde kameranın elimizin konumunu ve hareketlerini algılamasını sağlıyor. Bileğimize kordonla sabitlediğimiz, böylece sağa sola fırlatma ihtimalimizin azaldığı Touch, Rift'in mecburi bir parçası değil. Rift'ten ayrı bir aksesuar olarak satılacağı için yapımcıların bu yan ürünü ne kadar benimseyecekleri merak konusu.

RIFT DÜNYASI

Rift'i eşsiz kılabilecek şeylerden biri de, içinde etkileşim kurulabilecek sanal bir dünya herhalde. Oculus'un bu konuda çalışmaları var, bunun meyvelerini ise konferans sonrası bir sunum alanında göstermişler. Hem yazılımlarımızı bir arada görebileceğimiz hem de Rift kullanan arkadaşlarımızın wireframe birer silüet olarak bulunduğu bu sanal ortam, Oculus'un VR'a dair başardığı bir diğer "sattırabilecek" özellik olarak görülüyor.

ÜÇÜNCÜ KİŞİ KAMERASI BASKINI

VR'ı çoğunlukla birinci kişi kamerasından bir deneyim olarak bellesek de, konuya farklı bir bakış getiren iki oyun tanıtıldı Oculus'un konferansında. *Chronos*, yılda bir açılan bir kuleye giren ve başarısız olduğu her seferde bir sene beklemek zorunda kalan bir maceracının kontrolünü bize veriyor. Her yıl yaşlanan, bunun etkilerini de oyuncuya yansıtacak olan *Chronos*'un yanında **Insomniac Games**'in yaptığı bir de *Edge of Nowhere* var. Donmuş ve yokluğun kol gezdiği topraklarda düşmanlarla savaştığımız bu macera da, *Chronos* da üçüncü kişi perspektifinden oynanıyor. Yani VR deneyimimiz için tek bir kamera açısının mecburi olmadığını gösteren oyunlar da var. VR dünyası geniş tabii. **-Sarp**

BIG IN JAPAN

BU YIL JAPON OYUNLARINI SEVENLER İÇİN ÖNCEKİLERDEN ÇOK DAHA DOLU BİR E3 GEÇTİ. DOYURUCU MUYDU? KESİNLİKLE HAYIR, İSİMLER VERİP FAZLA ŞEY GÖSTERMEMEKLE YETİNDİLER GENELDE. AMA KIZGIN MIYIM? ÖYLE BİR ŞEY MÜMKÜN DEĞİL... ÇÜNKÜ... FF7!! -ÖMER

FINAL FANTASY VII REMAKE

Bir oyun bir şeyleri iyi yaparsa iyi bir oyun olur. Her şeyi iyi yaparsa süper bir oyun olur. Ama her şeyi iyi yapmakla yetinmeyen, her baktığınız yerinde özel bir dokunuş gördüğünüz, bütün parçaları birbiriyle ahenk içindeki bir oyunsa karşınızdaki, işte o bir efsanedir.

Bu yüzden *FF VII* defalarca kez yapılmış en iyi oyun seçildi. Bu yüzden hayranları bıkmadan usanmadan yıllarca **Square Enix**'ten bir yeniden yapım istedi. Bu yüzden *FF VII Remake* belki de değil E3'ün, son yılların en bomba haberiydi!



Henüz çok şey bilinmiyor ama yönetmen **Tetsuya Nomura** savaş sistemi dâhil bayağı bir şeyi değiştireceklerini söylüyor ve hayranlar şimdiden bağırıp çağırmaya başladı. Böyle büyük bir oyuna yeniden yapım çıkarıyorsanız herkesi memnun etmeniz mümkün değil zaten. Bence önyargısız bir şekilde değişiklikleri kabul etmek, efsanenin yenilenmiş halinin tadını sonuna kadar çıkarmak gerek. Çünkü bazen ismi yeter...

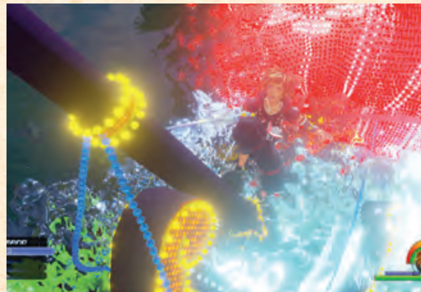
Tür: JRYO **Yapım/Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4 (başka platformlara da gelecek) **Çıkış Tarihi:** -

KINGDOM HEARTS III

Yayınlanan videoda *Birth by Sleep*'ten tanıdığımız Eraqus ve Xehanort'un gençlik halleri, aşina olduğumuz Keyblade Savaşları'ndan ve çok aşina olmadığımız Kayıp Ustalar'dan söz ediyor. Bir taraftan hikâyeyi devam ettiriyoruz ama bir taraftan geçmişte yaşananlarla bağlantımız hiç olmadığı kadar fazla yani.

Serinin zaten çok başarılı olan aksiyon-RYO oynanışı daha da çeşitlenmiş duruyor. Summon olarak Disney tema parklarındakilere benzer gondol, rollercoaster falan çağırıyoruz. Disney karakteri summon etme yine olacak mı henüz belirsiz. Sora'nın keyblade'ini menzilli saldırılar yapmak için kullandığını görmek de ilginç. Bunun dışında, savaştığımız alanlar tabii ki öncekilerden çok daha geniş ve savaşlarda platform öğeleri de bolca kullanılacak gibi. Star Wars? Marvel? Pixar? Henüz bu dünyalar olacak mı bilmiyoruz. En merak edilen konulardan biri de bu zaten. Tek bildiğimiz Disney'in Rapunzel yorumu Tangled'ın olacağı.

KH III elbette en çok beklenen Doğu oyunlarının zirvesine oynar. Kendisini E3'te görmek güzeldi ama daha öncekilerden çok farklı bir şey görememenin hafif burukluğu var içimizde. Daha *fazla KH III* istiyoruz ey Square!



Tür: Aksiyon-RYO **Yapım/Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** -



NIER

2010'da çıkan *Nier*'i belki hatırlamayabilirsiniz. O kadar da çok ses getirmemişti. Ancak E3'te duyurulan yeni *Nier* (ilk oyunun dördüncü sonunu baz alıyormuş) bayağı ilgi çekti. İlginç bir şeyler gösterildiğinden değil, oynanış vs. göremedik. Oyunun *Bayonetta*'ların, *MGR: Revengeance*'ın yapımcısı **Platinum Games**'in elinden çıkacağı bilgisi fazlasıyla yetti.

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** Platinum Games **Dağıtım:** Square-Enix **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** -



STAR FOX ZERO

Nintendo'nun çok uzun süredir talep edilen serisiydi *Star Fox* ve tam dokuz yıl sonra duyurulan *Zero* büyük sevinçle karşılandı. Aksiyonu bayağı hızlı, 3B bir shoot 'em up olacak kendisi. Bu tarzda çok oyun var ama doğrusu *Star Fox* hepsinden de iyi duruyor şu an.

Tür: Shoot 'Em Up **Yapım/Dağıtım:** Nintendo **Platform:** Wii U **Çıkış Tarihi:** 2015



PROJECT SETSUNA

Square Enix, oyuncuların karşısına daha fazla JRYO'yla çıkacaklarını, bunun için **Tokyo RPG Factory** isminde bir stüdyo kurduklarını, bu stüdyonun ilk oyunu *Project Setsuna*'nın da yapım aşamasında olduğunu duyurdu. Birkaç artwork'ten fazlası yok elimizde ama Square Enix'in artık *Final Fantasy* markasını sömürmekten bıktığını umabilir miyiz ki?

Tür: JRYO **Yapım:** Tokyo RPG Factory **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** - **Çıkış Tarihi:** 2016



WORLD OF FINAL FANTASY

Chibi bir görselliğe sahip, daha küçük yaştaki oyuncuları *Final Fantasy* markasına çekmek için yapılmış orta boyutlu bir oyun. Cloud, Warrior of Light gibi karakterlerin de içinde olduğu Grimoire dünyasında geçiyor. Bizim buralarda fazla kişinin ilgisini çekeceğini sanmıyorum ama sevimli de durmuyor değil şimdi.

Tür: JRYO **Yapım/Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4, Vita **Çıkış Tarihi:** 2016



GENEI IBUN ROKU #FE

Atlus'un yaptığı bu JRYO'yu beğenen de çok beğenmeyen de. Oyun olarak güzel duruyor ama Atlus'un genel karanlık tarzından biraz uzak. İdolleri yönetiyoruz. Ağır otakular için.

Tür: JRYO **Yapım:** Atlus **Dağıtım:** Nintendo **Platform:** Wii U **Çıkış Tarihi:** 2016



STAR OCEAN 5: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Üçüncü oyun şahsen bana ağır kriz geçirtiyse de dördüncüsünün süper olduğunu söylerler, ilk fırsatta oynanacak oyunlar listemin tepelerinde kendisi. Adını söylemesi biraz zor olan bu beşinci oyuna dair ilk oynanış görüntülerini de E3'te izleme şansı yakaladık.

Serinin çok da hızlı olmayan aksiyon-RYO oynanışı devam ediyor. Ayrıca yapımcılar ara sahnelerden çok oynanışa ve keşfetmeye yöneleceklerini söylüyorlar. JRYO sevmeyenleri kendine pek çekmez ama sevenler için eminim keyifli olacaktır.

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** tri-Ace **Dağıtım:** Square-Enix **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016





METROID PRIME: FEDERATION FORCE

Uzun süredir istenen bir diğer Nintendo oyunu da *Metroid Prime*'dı ve bu da çok büyük olay oldu. Ama bu sefer negatif anlamda.

Federation Force co-op FPS türünde bir yan oyun. Ama tepki çeken ne oyunun türü, ne de yan oyun olması. *Metroid* serisi Nintendo'nun karanlık bir atmosfere sahip nadir serilerinden ve beş yıl sonra gelen yeni *Metroid*'in bu kadar sevimli ve hafif olması hiç mi hiç hoşa gitmedi. Şu an duyuru



videosunu beğenen kişi sayısı 7 binken beğenmeyen kişi sayısı 70 bin diyeyim, siz anlayın.

Oyun muhtemelen kaliteli ve eğlenceli olacak ama adına *Metroid* demeselermiş daha iyiymiş sanki.

Tür: FPS **Yapım/Dağıtım:** Nintendo **Platform:** 3DS **Çıkış Tarihi:** 2016



QUANTIC DREAM'İN PLANLARI

Hep aynı seriden devam edip yeni fikir üretmedikleri için yapımcılara kızdığımız günleri hatırlıyor musunuz? Reboot modası başlayınca serilerin o kadar da kötü olmadığına karar vermiştik hani? Ama beterin beteri vardır. Çünkü en yeni trendimiz, bir önceki neslin oyunlarının hafif bir makyaj eşliğinde, hiç değişmeden yeni nesle taşınması.

En yenilikçi, en havalı, en sanatsal diye övdüğümüz **Quantic Dream** de bu trendden nasiplenenler arasına katıldı. Ekip *Heavy Rain* ve *Beyond: Two Souls*'u PS4'e taşımaya hazırlanıyor. İlginç olan, bu iki oyunun da sadece PAL, yani Avrupa bölgesine gelmesi. Diğer yandan, Amerika'nın eğlence standartlarıyla arası hiçbir zaman iyi olmadı zaten Quantic Dream'in. Yani "sadece Avrupa" tercihinin açıklaması "Zaten Amerika'da satmazdı" olabilir pekala.

Yapımcıların "PS3'ten PS4'e oyun taşıdık, çok heyecanlı değil mi?!" hallerine pek de kuvvetli bir sesle "eveeet" diyemiyoruz fakat biz artık. Onu da itiraf edelim.





THE LAST GUARDIAN

ALTI YILDA BİR VİDEO YAPMA SANATI

Sonunda derin bir nefes alabilirsiniz. Artık *The Last Guardian*'ı merak ettiğinizi söylediğinizde, arkadaşınızın yakasını tutup "Oyun GERÇEEEEK!!" diye bağırdığınızda size gülemeyecekler. Çünkü altı yılın ardından *The Last Guardian*, yine bir videoyla görücü karşısına çıktı.

Peki arkasında **Fumito Ueda**'nın olduğu, *Shadow of the Colossus* ve *ICO*'nun ruhunu da tam olarak bu sebeple taşıdığına inanılan *The Last Guardian*'a dair neler biliyoruz? Sony Worldwide Studios'un başkanı **Shuei Yoshida**, 2009'da gösterilen videonun PlayStation 3'ün kapasitesinin çok üstünde olduğunu, o nedenle 2012'ye kadar projenin rafa kalkmış olduğunu belirtti mesela. PS4'ün geliştirici kitiyle tanışan ekip sonunda oyunun tekrar hayat bulabileceğini görmüş. Öncesinde, PS3'ün kaldıramayacağı bir fps değeri ve eksik bir dolu özellik varmış.

Ama bunun ve 2016 çıkış tarihinin dışında *The Last Guardian*'a dair hâlâ pek bir bilgimiz yok. Yönettiğimiz küçük çocuk ve ona bağlı olan melez hayvan **Trico**'nun ilişkisini gösteren yaklaşık yedi dakikalık videodan görsel estetik ve çevresel tehlikeler dışında bir şey çıkarmak pek mümkün değil. Önceki iki oyunun çok iyi olması, tek başına *The Last Guardian*'ı başarılı kılmaya yetmiyor tabii. Ama başta Ueda'nın, ardından adı çok anılmayan ama aslında işin büyük kısmını üstlendiği Sony tarafından belirtilen **GenDesign** ekibinin omuzlarındaki yükü görmezden gelemez kimse. Yapımına başlanalı 8 yıl oldu *The Last Guardian*'ın, umarız ki eve duygu dolu bir galibiyetle dönmeyi başarır. **-Sarp**

Tür: Macera **Yapım:** GenDesign **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016

BEYOND GOOD&EVIL 2 NEREDE?

Yukarıda büyük bir şevkle *The Last Guardian* yazısını görüyor olabilirsiniz, ama gözler E3 boyunca başka bir unutulmuş ismi daha aradı: *Beyond Good & Evil 2*.

İlk oyunun yönetmeni olan **Michael Ancel**, kendi otonom firması **Wild Sheep Studios**'u kurmuştu ve PS4'e özel olan *WiLD* üstünde çalışmaktaydı (ki E3'te ondan da bir haber alamadık). Bu noktada insan merak ediyor tabii, geçen sene çeşitli görsellerle *BG&E 2*'nin yeni nesil konsollar için hazırlandığı haberi çıktıktan sonra bu E3'te niye ses yok? IGN'le yapılan bir röportaj kafaları biraz karıştırdı, çünkü Ancel'in artık *BG&E 2*'de çalışmadığı açıklandı.

Ama Ubisoft'tan gelen alakasız bir başka açıklama, Ancel'in Ubisoft bünyesinde birden çok projeyi idare ettiğini gösteriyor. DEMEK KİI.... *WiLD* dışında da bazı projelerde çalışıyor kendisi. Ama *BG&E 2* bunların arasında mı, Ubisoft'tan buna bir açıklama gelmedi işte.



DOOM

"AY-Dİ'DİR O... ID OLSA DURAMAZSIN..."

Fallout 4 ile birlikte E3'ün en çok merak edilen oyunlarından *DOOM*'u da sonunda kanlı canlı gördük. Fakat *DOOM* sunumunun en şok edici kısmı oyundan çok, yapımcı firma oldu benim için. Yıllardır "ay-di" diye telafuz ettiğimiz ID, aslında bildiğimiz "id" diye okunuyormuş... *(Aramıza hoş geldin -Sarp)* Oğlum nasıl ya... Nasıl olabilir?! Hâlâ şoktayım.

DOOM'u dikkatlice izledim. Konferans sonrasında bir daha seyrettim, sonra bir daha, sonra bir daha... Ve hissettiğim şey mide bulantısı.

YAZISI BİLE +18

Yazının gidişinden de anlayacağınız üzere yeni *DOOM*'umuz tamamıyla çatışma odaklı bir yapıda. Zaten bu konuda yapımcı ekip de aksini iddia etmiyor. Ortada bir sır falan yok. Yeni *DOOM*'un çatışmaya odaklandığını ve bu çerçevede üç ana unsura önem verdiklerini söylüyorlar: *Büyükçene silahlar, "badass" iblisler ve hızlı hareket etme imkânı.*

YEMİN EDİYORUM GERİZEKALI BU ÇOCUK!

Olayımız iblisleri alaşağı etmek. Bunun için silahlarımızla birlikte artık yumruklarımız da emrimize amade durumda. Pek çok farklı animasyonla (iç organlarını çıkarmak suretiyle) iblisleri pataklayabiliyoruz. Bu da oynanış mantığını düşmandan kaçmak yerine düşmana yakınlaşma üstüne kuruyor. Sağ olsun ezeli düşmanımız iblisler de bu konuda bizlere yardımcı oluyor... Çok akıllılar maşallah... Arkadaşım, o nasıl bir beyin? Nasıl bir yapay zekâ? Yani olduğumuz yerde dursak yine vuramayacaklar! *Star Wars*'un **Stormtrooper**'larından beterler. Hareketsiz duran karakterimizin iki metre üstüne alev topu atan mı dersiniz, beş metre soluna lazer sıkan mı dersiniz, tam yanında shotgun ile dururken arkasını dönen mi dersiniz... Ne ararsanız var!

Yapay zekâya bir çekidüzen vereceklerini sanmıyorum. Ama keyfimiz baltalanmasın diye açıkça belli olan salaklığı düşmanı kalabalık tutarak örtmeye çalışacaklar. Umalım da örtebilsinler.

SADECE VURMAK İSTEYENLER İÇİN

DOOM, oyuncuya ne vermek istediğini biliyor. Katıksız bir aksiyon onun amacı. Özlediğimiz eski tarz FPS tadını modern bir çizgide sunmak istiyor. Gördüğümüz kadarıyla bunu başaracak da, fakat asıl soru oyuncuların bunu isteyip istemeyeceği... (Ben mi? Ben deli gibi istiyorum!) **-Enis**

Tür: FPS **Yapım:** id Interactive **Dağıtım:** Bethesda **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016

MULTIPLAYER

Quake vari bir multi oyun arayışınız varsa (hızlı ve daha da hızlı) güzel bir haberimiz var: *DOOM*'un bir amacı da bu arayışınızı gidermek! Eski multi deneyimlerden alışık olduğumuz basit, sade ve hızlı bir oyun deneyimi sunma hedefinde kendisi. Üstelik silah çeşitliliği gibi olayların yanında maç içerisinde iblis olma şansı gibi alternatifler de oyuncuya sunuluyor.

DOOM SNAPMAP

Multiplayer veya co-op olarak oynayabileceğimiz bir harita editörümüz var artık. Oldukça basit bir arayüzü olan harita editörü ile isteyen her oyuncu, her platformda kendi bölümünü tasarlayabilecek. Benim için buradaki asıl soru işaretiyse; yapılan 'çöp' haritalardan kurtulabilecek miyiz?" oluyor. Bununla birlikte, "harita oylama sistemi nasıl olacak? Sadece XP kazanmak için yapılan çöp haritaların da oldukça yüksek oy aldığı oyunlar oluyor" gibi kaygılarım da var.



MICROSOFT'TAN YENİ BİR YALAN:

HOLOLENS

BİR RÜYAYI KAŞIKLA YEDİRME ÇABASI DAHA

-SARP KÜRKCÜ

Bu sayfalarda **Microsoft** kaç kere yer aldı acaba? Olay Mahalli'nin ilk yazısı **Xbox One** üzerineydi. Tarih, 2013'ün Ekim'i. Sonrasında Kinect'in sunumunda aklımızı başımızdan alan, ama tümüyle bir palavra olan **Project Milo** ziyaret etti sayfalarımızı. Onu da 2014 Mayıs sayımızda bulabilirsiniz. Bu iki yazıyı da yazan, üstüne üstlük Ocak ayından beri birçok konferansta gösterilen **HoloLens**'i yakından takip eden kişi olarak bu yazıyı büyük bir kararsızlıkla yazıyorum. İçimde resmen bir çekişme var; bir taraftan güvenmek istiyorum, diğer taraftan bunca kanıt aracılığıyla gerçekler yüzüme çarpıyor.

Ama hayır, HoloLens'i tartışmak değil amacım burada. Doğmamış çocuğa don biçmek misali, **bitmemiş ürünün fişini kesmek niyetinde değilim.** Zira Microsoft'un asıl sorunu, yeni ürünlerini tanıtırken kullandığı prensibin yanlış olması. HoloLens'te de maalesef bu prensip değişmedi; E3'te gördük ki, bunca zaman kandırılmışız.

Evet sevgili okur, kandırıldık. Ve ben, gördüğüm ilk gün ürüne aşık olmuş biri olarak buna ne kadar hayıflansam az.

HoloLens, Ocak 2015'te Build konferansında Microsoft tarafından tanıtıldı. Ürünün kendisi, içine bir bilgisayarın sıkıştırılmış olması, 120'şer derecelik tarama kabiliyetleri gibi teknik detaylarla prototipi sorguya çekmedi kimse. Ama HoloLens'in ne "hissettirdiğini" anlatmak için Microsoft bir yöntem seçti: Özel bir kamera.

Bu kamera, ilk etapta "illüzyonsanatının devreye girdiği yer" olarak düşünüldü. Aslında sahnede hiçbir şey yoktu, arkada güçlü bir bilgisayar o hologramlara hayat veriyordu. Kamera da bunu bize yansıtan nihai araçtı. Ama HoloLens'in ilerleyen aylarda insanlara kullandırılması ve ilk bakış yazıları ürünün gerçekten çalıştığını gösteriyordu.

Ama hâlâ bir sorunumuz var: HoloLens o özel kameranın bize gösterdiği gibi çalışmıyor. Ne şu anki prototip, ne de Microsoft'un sözüne güvenirseniz piyasaya çıkacak olan son ürün.



BİRİNCİ KİŞİ TANITIMLAR

Sadece sahne değil, çıkan videolarda da birinci kişi görüşünden duvarların patladığı, Minecraft'ın odaya yansıdığı videoları var HoloLens'in. Ve bu videolar da hep yanlış bir algıyı körüklüyor.



GIANT BOMB YAYINI
Giant Bomb'un bahsi geçen yayınını Oyungezer Online'da görebilirsiniz. HoloLens'in tartışması 3:12:00 civarında başlıyor: tinyurl.com/ogz93-bomb



PROJECT NATAL'IN GÜYA OYUNCULUĞU DEĞİŞTİRECEK FİKİRLERİ VARDI. BUGÜN DANS OYUNLARI DIŞINDA İÇERİĞİ YOK, MICROSOFT BİLE DESTEĞİ BIRAKTI

Peki ne kadar bir alanda gözüküyor hologramlar? Hemen bir iskambil kartı alın, ardından yüzünüzün 30cm uzağında tutun. İşte bu kadar. Tüm görüşünüzün ortasında küçücük bir dikdörtgen alanda görebiliyorsunuz hologramı.

Yanlış anlamayın, HoloLens'i test eden herkes teknolojinin "orada" olduğunu söylüyor. Bu E3'e kadar bu yorumun ardından "Zaten prototip, gelişmeye de açık" deniyordu. Ama Giant Bomb'un E3 yayınına misafir olan **Phil Spencer** ve **Kudo Tsunoda** kullanıcı sürümünde de işlerin farklı olmayacağını belirtti. Spencer'ın Xbox bölümünün başındaki isim, Tsunoda'nın da tüm çılgın teknolojilerin muhatabı olduğunu belirteyim bu arada. Yani sözü yabana atılası insanlar değiller.

Bu hikâyeyi daha önce de gördük. Samsung ve Microsoft'un ortaklaşa geliştirdiği Surface masalarını hatırlıyor musunuz? O kadar büyük olay olmuşlardı ki, sahneye bakarsanız teknoloji gayet güzel çalışıyordu. Bugün Microsoft'un Berlin'deki kafesinde bile yok. Deneyen insanların pozitif yorumlarını hatırlayın. İlk nesli kabaydı, pahalıydı. "Olsun, sonraki nesilde düzelir" dendi. Sonraki nesil, altı boş olan yapı da tutmadı. Çünkü desteği yoktu. Kinect'i de ekleyin bu denkleme şimdi. Kinect'in tabutunun son çivisi Xbox One zorunluluğunun kalkması oldu. Gösterilen, vaat edilen hiçbir şeyi yerine getiremedi çünkü. Microsoft ise, Kinect'ten ders almamışçasına karşımıza pratik olarak raflarda olmayan bir deneyimin pazarlamasını yapıyor altı aydır. **Satya Nadella**'nın CEO konumuna geçişinden sonra bir şeylerin değişmesini umduğumuz Microsoft, en azından pazarlama ve halkla ilişkiler konusunda aynı taşlara çarpmaya devam ediyor. Ocak'tan beri yükselişte olan HoloLens, E3'ün ardından tanıtımına dair eleştirilerle karşılaşmaya başladı bile. Bundan sonra yol çetin ve daha da yoğun eleştirilerle dolu. Ki bunu ben, HoloLens'e dair heyecanını her fırsatta dile getirmekten çekinmeyen ve başarılı olmasını yürekten isteyen birisi olarak söylüyorum. Bu çakılış, öncekilerden daha da kötü olacak.







PATENT

HoloLens, görüntüyü retinaya yansıtıyor ve anlaşıldığı kadarıyla bunu "Waveguide" patentine borçlu. İnternette bulabileceğiniz bu patente göre görüş alanının boyu en fazla 47 dereceye kadar çıkabiliyor. İnsan görüşü ise 135 derece civarında.

ETKİLEŞİM NASIL?

HoloLens'in ses ve el kontrolü olmak üzere iki etkileşimi var. Microsoft'un şu ana kadar eklediği tek bir parmak hareketi var, bunun dışında kontrol şeması boş. Aynı şey sesli komut için de geçerli. İngilizce olan bu komutların farklı aksanlardaki performansları pek parlak değil. HoloLens'in kontrol şemasında pek alternatifi olmadığı düşünülürse (Xbox One kontrol kolu? Yapmayın yahu) bu konunun da geliştirilmesi elzem. Ama bu konuda da bir ses yok Microsoft'tan.



YAZILIM DESTEĞİ

Birinci parti desteğinin ne kadar önemli olduğunu çoğu zaman unutuyoruz. Bir zamanlar konsolları nasıl ki exclusive oyunlar sattırırdı, bugün birinci parti stüdyoların çabası geriledikçe konsol tekil değerini kaybediyor. Aynı şey Microsoft'un çakılan tüm teknolojileri için de geçerli oldu. Ne Kinect, ne Surface masalar, ne de Surface Pro tabletler birinci parti yeterli kaynağı alamadıkları için başka geliştiricilerin ilgisini yeterli ölçekte çekemedi. Önemli olan nokta da bu, çünkü HoloLens pahalı bir ürün olacak (1000 dolar civarında bir fiyat tahmin ediliyor) ve sağlam bir yazılım desteği almazsa eğer, başarıya ulaşması zor. Microsoft'un yürüttüğü sahte reklamcılık ve elini taşın altına sokmuyor olması ise bu işin tuzu biberi.



XCOM 2

E3'te benim için en sevindirici haberlerden biriydi *XCOM 2*. Hasretle beklediğim oyunun beklenmedik açıklaması dizlerimi titretecek kadar heyecanlandırdı. Yerim dar olduğu için kısa kesip *XCOM 2*'de ne gibi yenilikler göreceğiz, onlara değineceğim. *XCOM 2* tam manası ile ilk oyunun devamı değil, konusu "Ya eğer savaşı uzaylılar kazansaydı?" ihtimali üzerinden yürüyor. Uzaylıların yönettiği bir sistemde insanlar ve uzaylılar beraber yaşıyorlar. XCOM da kaybettiği savaşta yeraltından çalışan bir örgüt haline geliyor. Doğrusu şu; uzaylıların altında ikinci sınıf bir ırk gibi yaşamayı (bir nevi manda) kabul etmiş insanoğluna kirli operasyonlar yaparak özgürlüğünü kazandırmaya çalışıyorsunuz. Oyunun ahlaki boyutu gerçekten ilginç bir noktaya çekilmiş. Çünkü bu sefer şehrin ortasında çatışma çıktığında insanlar sizin yüzünüzden paniğe kapılıp kaçıyor, uzaylılardan değil.

E3'te Viper adında yakaladığı kurbanını sıkarak öldüren yılandan türeme yeni düşmanımızı gördük. Robot teknolojisi ile kuşanmış Berserker ise beni derin endişelere sevk etti. Ranger sınıfındaki yakın dövüş silahları kullanan askeri birim ise 21. yılına giren XCOM serisini **Firaxis**'in geliştirmek için ne kadar güzel kafa patlattığının bir örneği gibi. Artık ardına gizlendiğimiz siperlerin düşman ateşinden etkilenerek parçalanması ise ilk oyundan farklı olarak olduğumuz yerde çakılıp kalmadan sürekli yer değiştirerek oynamamız gerekeceğini gösteriyor.

XCOM 2'nin sadece Win ve Mac'e çıkacak olması ise diğer büyük artısı. Çünkü daha önceki oyunda konsolda oynanabilirliğin kolay olması için kolaylaştırılan oyun mekaniklerini muhtemelen artık görmeyeceğiz. Bu umut bize yeter de artar bile. **-Nurettin**

Tür: Strateji / Aksiyon **Yapım:** Firaxis
Dağıtım: 2K **Platform:** PC
Çıkış Tarihi: 2015 Kasım



GHOST RECON WILDLANDS

Artık bekler olduk, bakalım **Ubisoft** konferansın sonunda ne bomba patlatacak diye. Son üç senedir firma bizi buna alıştırdı ve 2015'te de bu alışkanlığı bozmadı. Yine gaz bir video, yine yükseltilen beklentiler. Ama bu sefer yeni bir fikri mülk değil, uzun süredir sessiz olan *Ghost Recon* çıktı karşımıza. Yeni oyunumuz, *Wildlands*.

Ubisoft'un söylediğine göre gelmiş geçmiş en büyük açık dünya oyunuyla karşımızdalar. Tabii kendi ölçeklerine göre, ki Ubisoft iş alan boyutuna gelince iyi iş çıkarır. O alanı doldurmak, işte o konuda problemleri var. Ama durun, hemen olumsuzlara odaklanmayalım. Önce güzel şeylerden bahsedelim ki tadımız yerine gelsin. Ki elimizde güzel bir şeyler var yine.

GTA Online'daki heist görevlerini oynadıysanız, bunun çok daha esnek hallerini *Wildlands*'te görebileceğinizi söylediğimde bana inanın. Çünkü Ubisoft, kapalı kapılar ardında bunun gerçekten işlediği bir görevi gösterdi E3'te. Kıtanın öbür tarafına görevin bir parçası için giden bir oyuncu, nasıl istiyorsa görevi öyle tamamlayabilir. Co-op'un merkezde olduğu *Wildlands*'in esnekliği, eğer başarabilirlerse çok şeyi değiştirebilir. Tanıtım videosunda olduğu gibi göreve yaklaşım da değişiklik gösteriyor. İsterseniz gizli, isterseniz ön kapıdan girebiliyorsunuz. İkinci seçenekte ölüm sizi daha çabuk buluyor söylenenlere bakılırsa, ama seçenek önünüzde.

Bahsi geçen bu açık dünyanın (Bolivya'dayız bu arada) nasıl oyunlaştırılacağı şimdilik belirsiz. Ubisoft, bu konuda herhangi bir açıklama yapmadı, sadece dokuz farklı coğrafi bölge içerisinde olacağımız ve paraşütümüzle atlamakta serbest olduğumuz söylendi. Ama *Wildlands*, *Ghost Recon*'un taktiğe verdiği önemi oyunculara bırakıyor olmakla birlikte hâlâ taşıyor. E tabii bu da işi ciddiye alan oyuncu gruplarında eğlenirken sadece geyik yapmak için katılanlarla bir yere ilerlenemeyeceği tarzda oyun yapısı demek. Tekrar söylüyorum, *GTA Online*'ın heist içerikleri güzel bir örnek.

Bu bir Ubisoft oyunu, o nedenle tanıtım videosuna aldanmamak gerekli hemen. Ama *Wildlands*, sağlam bir potansiyele sahip. İlerleyen yıllarda (2017'den önce göreceğimizi sanmıyorum oyunu) görüşümüz daha da netleşecektir tabii. **-Sarp**





UBISOFT'UN CO-OP'U BECERİP BECEREMEYECEĞİNİ ÖNCE THE DIVISION'DA GÖRECEĞİZ

Tür: Co-op Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Paris **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PS4, Xbox One, PC
Çıkış Tarihi: Belli Değil



FIFA 16

GEL HANIM, GEL!

FIFA serisinin her yeni oyunu ilk bakışta fark etmesi zor ancak uzun vadede oynanışta büyük farklar yaratacak yenilikler içeriyor. 'Ee bu mu lan şimdi?!' dediğimiz 360° top sürme mekaniğinin *FIFA*'nın yıllardır içine girdiği kısır döngüyü nasıl kırdığını hatırlatmak isterim mesela... Açıkçası bu seneki devrim yaratacak özelliğin **'No Touch Dribbling'** adı verilen topsuz hareket mekaniği olacağını tahmin ediyorum. Tanıtım videosunda duran oyuncunun vücuduyla sağa - sola gider gibi yapıp çalımla ilerlemesi üzerinde duruldu ama bu özellik göründüğünden daha derin... Topla dribbling halindeyken bir anda toptan bağımsız olarak oyuncuyu kontrol edebilme imkânımız olacak. Bu serbestlik hücum varyasyonlarını çeşitlendirebilir. Keza yaratıcı çalımlar ve verkaçlarda daha fazla alternatif de sunabilir. Oyuna ne kadar iyi yedirecekleri şu an için muamma olsa da teoride oyunun genel mekaniklerine çok olumlu katkı yapacağını öngörüyorum ben...

Taktiksel savunma sistemi *FIFA* serisinde atılmış en cesur adımlardan biriydi bana kalırsa... Evveliyatı *PES* serisine dayanan oyuncuların en başta X ve Kare'ye basılı tutarak savunma yapmaktan vazgeçmesi zor olsa da, modern futbolda 'adam adama savunma' diye bir olgunun artık var olmayışını iyi analiz edip hemen uygulamaya sokmuştu EA. Lakin takım savunması konusunda oyunda ciddi sorunlar bir türlü giderilemedi. İstediğiniz kadar iyi savunma yapın, kontrol etmediğiniz adamların bir an saçmalaması anında gol yedirebiliyordu. *FIFA 16*'da **'Defend As a Unit'** adı verilen yenilikle takım savunmasının daha bir arada yapılması ve özellikle savunma arkasına atılan toplarda zırt pırt gol yeme durumuna çözüm getirilecek. İşin savunma kısmında çok önemli bulduğum bir yenilik daha var: Artık kayarak müdahale ederken topa erişemeyeceğinizi anladığınız anda hemen tek tuşla yerden kalkabileceksiniz. Böylece daha dinamik bir oyun yapısı ve kontrolün daha elimizde olduğu bir savunma sistemi göreceğiz.

Yeni antrenman sistemi, orta sahaların oyuna daha fazla hakim olması, yeni şut animasyonları gibi uzun uzun bahsedemediğim tomarla yenilik olacak oyunda. Keza üç senedir EA'in üstünde çalıştığı ama sonunda mekanikleri yedirmeyi başarıp 12 milli takımla oyuna dahil ettiği Kadın Futbolu da var. EA'in aldığı geri dönüşleri göğsünde çok iyi yumuşattığını net olarak söyleyebilirim. Artık Eylül ayında tek yapması gereken güzel bir gol vuruşu. **-Enes K.**

- **Tür:** Spor **Yapım:** EA Sports **Dağıtım:** EA Games
- **Platform:** PC, PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360
- **Çıkış Tarihi:** 22 Eylül 2015



GEARS OF WAR BETADA COŞTU



E3'te hem *Gears 4*'ün (of War kısmı nedense yoktu videoda) videosunu gördük, hem de *Gears of War: Ultimate Edition*'ın girizgâhı yapıldı. Bu girizgâh, sonrasında başlayan ve bir hafta süren betayla da şenlendi.

Gears of War tabii uzun zamandır Xbox ailesine özel olduğundan "Ne kadar seviliyor olabilir ki?" sorusunu sordurmuş olabilir size (Canavar gibi oyunlardır bu arada, *Judgement* hariç diyelim). Ama **The Coalition** betanın istatistiklerini yayınladı. Sadece bir haftada betaya katılan oyuncular 1.09 milyon maç yapmış, toplamda da 120 yıldan daha uzun bir süre oyunu oynamışlar. 66 ülkeden betaya katılan toplamda 786 bin oyuncu bulunuyormuş.

Şüpheniz varsa, silinsin. *Gears of War* gayet popüler arkadaşlar. Hak ettiği gibi. *GeOW: Ultimate Edition* 25 Ağustos 2015'te Xbox One'a çıkıyor, PC çıkış tarihi ise daha net değil. *Gears of War 4* ise Xbox One platformuna gelecek, tahminen 2016 yılında.

YENi BiR FPS: PHANTOMERS



İlk olarak Kore'de yayınlanan, ardından ülkemiz hudutlarına yönelen yeni FPS deneyimi *Phantomers,* oyuncularla buluştu.

Kapalı beta sürecini 30 Haziran'a kadar uzatmış olan oyun, **NTT Game**'in desteğiyle yayınlandı. AAA, çok oyunculu FPS'lerin *Titanfall* ve *Evolve* örneğinde görüldüğü üzere sıkıntılar yaşadığı gerçeğine oynayan ücretsiz FPS deneyimleri kalitesini artırmaya devam ediyor. Bu canavar gibi pazarda *Phantomers*'a da iyi şanslar diliyoruz. Gerçi Türkiye'de kendince bir kitle yaratmaya başladı bile.

Rico artık hava araçlarının üstünde istediği gibi yürüyebiliyor. Daha önce belirli noktalar arasında gidip gelebilirken şimdi uçağın kanatları üstünde istediğimiz gibi hareket edebiliyoruz.

Araç kontrolleri için eski Burnout ekibinden insanlar Avalanche'a katılmıştı. Bu çaba meyvesini vermiş, araç kullanımı iyileşmiş. Üstelik özel araçlar ile kaosa katkıda bulunabiliyorsunuz. Kendi kendini rampadan fırlatır gibi fırlatan araçlara kim hayır diyebilir ki?

Kancayı kullanırken artık silah da kullanabiliyoruz. Yani Rico, bir helikoptere kendisini çekerken roketatarı çıkarıp bir de füze yollayabilir, kazandığı ivme ile uçuşa geçmeden hemen önce patlayan helikopterin parçaları arasından sıyrılabilir.

JUST CAUSE 3'TEN NELER ÖĞRENDİK?

Tür: Aksiyon **Yapım:** Avalanche Studios **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 1 Aralık 2015

ÇOK BEKLEDİK, AZ GELDİ!

AĞZIMIZA BİR PARMAK BAL ÇALARCASINA

Konferanslarda sahneye çıkıp da bomba bir oyunu başarılı bir sunumla açıklamanın tadı bambaşkadır. Düşünsenize, bir konferansın en önemli ismi olmak demek aynı zamanda tüm fuar boyunca konuşulmak, hatta sonrasında ıncık cıncık edilen detaylarla sürekli gündemde kalmak ne kadar da önemli. Peki bu E3'te, açıklandığından beri doğru düzgün bilgi alamadığımız oyunlardan hangileri hayal kırıklığına uğrattı sizleri? Bizleri uğratan en büyük üç isim aşağıda. Tabii ikisinden Pele sorumlu.. Sahi ya, dinleyen oldu mu o hikâyeyi? **-Sarp**

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Sen koskoca EA kalk, "yıllardır" diyebileceğimiz bir süredir yapıyor olduğun ama hakkında hiçbir bilgi vermediğin *Mass Effect*'in yeni oyununa sadece bir video hazırla ve geç. Üstelik bu videonun oyunla alakası sadece N7 logosu ve oyun motoruyla yapılmak olsun. Gerçi videoda MAKO da vardı, onun hakkını yemeyeyim. Bunca zamandır serinin reklam çalışmalarını o sırtlanıyordu.

Sinan'ın "Başta göstermezler herhalde" deyip çay almaya indiği, geri döndüğünde "Abi üzgünüz, Mass Effect sekansı bitti" dediğimizde trollüyoruz sanıp güldüğü video iki dakikadan kısa. Aksiyonu bol olan video Frostbite'ta hazırlanmış, ama oyun içi mi? Kim bilir... Sonunda öğrendik ki oyunun adı *Mass Effect: Andromeda*. Yani Andromeda Galaksisi'nde geçiyor. Bu kadar. Sağol EA, zahmet etmeseydin?







Tür: Aksiyon, RYO **Yapım:** BioWare **Dağıtım:** EA
Platform: PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016'nın sonu





MIRROR'S EDGE: CATALYST

Mirror's Edge herhalde kaderi düğümlenip kenara atılacak oyunlardan olacak. İlk oyun beğenildi ama manşetlerde çok kalmadı. Devamı gelir diye düşünürken yıllarca sessizlik oldu. Sonrasında devam oyunu değil, bir reboot olacağını öğrendik. Açık dünya olacak, Faith'in hikâyesini bize baştan anlatacaktı.

E3 geldi çattı, görebildiğimiz şey oyunun temasını anlatan sinematik bir video oldu. Yahu arkadaş, biz bu oyunu oynadık daha önce! Tema da neymiş, her şeyini biliyoruz! Bize nasıl bir oynanış farklılığı geleceğini göstermeniz gerekmiyor mu sizin? Fakat ne zaman heyecanlanmaya kalksak hayallerimizi yıkmayı iyi biliyor ekip, kabul etmek lazım.

Tür: Macera **Yapım:** DICE **Dağıtım:** EA **Platform:** PS4, Xbox One, PC
Çıkış Tarihi: 25 Şubat 2016



DISHONORED II

Bethesda'nın E3 konferansının, son yıllarda gördüğümüz en sağlam sunumlardan biri olduğu konusunda sanırım hepimiz hemfikiriz... Lakin *Dishonored II*'yi CGI bir video ile geçmeyi tercih ettiler ve –bir ihtimal– Gamescom'da göstermek üzere kızağa çektiler. Eğer konferans sonrası **Arkane Studios**'tan birkaç bilgi alamasaydık, bu yazı "ikinci *oyunda Emily'yi de kontrol ediyormuşuz, öyle işte*" diyerek bitirilebilirdi.

İlk *Dishonored* duyurulurken üzerinde ısrarla durulan, seçimlerimiz kadar oynayış şeklimizin de oyunun sonuna etki edecek olmasıydı; keza etti de... Ancak *Dishonored II*'de ilk oyunun kayıt dosyalarını alabilme gibi bir durum olmayacak. İlk oyunun 15 sene sonrasını konu alan ve 'yüksek kaos / iyi son' çıkışlı bir hikâye bekliyor bizleri...

Dishonored II'nin şu ana dek bildiğimiz yegâne ilginçliği şu: Oyunun ilk yarım saatini Emily ile oynadıktan sonra 'dramatik' bir karar vermemiz gerekecek. Bu geri dönüşü olmayan karar neticesinde oyunun kalan kısmını ya Emily ya da Corvo ile oynayacağız. Biri ölecek mi, bir şekilde düşman mı olacaklar muamma...

Tür: FPS **Yapım:** Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda
Platform: PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek

Bağımsız mısınız?

Büyük reklam bütçelerinin birer koruma kalkanı gibi çevrelediği oyunları unutun şimdilik. Asla oynatılmayan, sadece süslü videolarda gösterilen, en ufak bir hatası bile olay olan oyunlar değil odağımız. Birilerinin size tüm dünyanın aynı anda konferansta izlediği videoları kare kare anlatmasından sıkılmadınız mı zaten?

Ama bu sayfalar AAA'ların yerildiği bir ter atma arenası değil. Bu sayfalar sadece oynanıştan ya da grafikten çok nefes almamızı sağlayan oyunlar için. Uzun pazarlama toplantılarının değil de, göründüğü için heyecan duyan oyunların sayfaları.

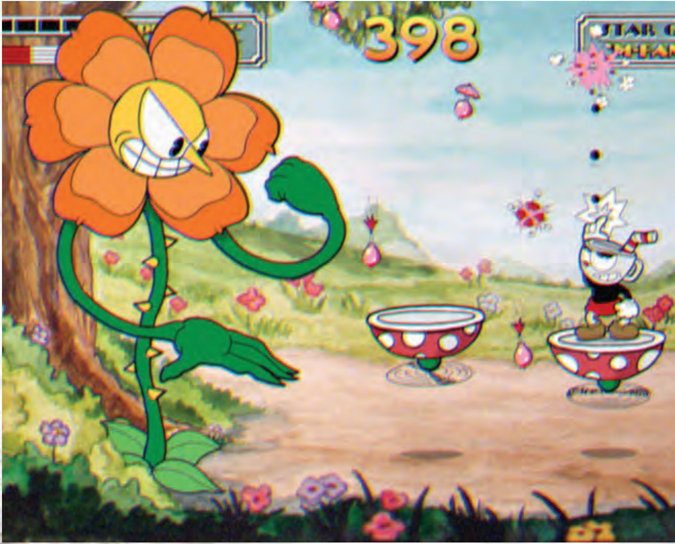
-SARP KÜRKCÜ-

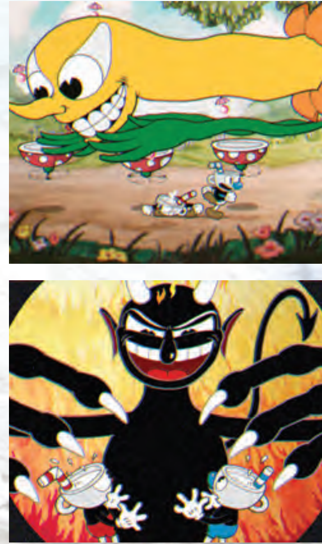
CUPHEAD

Cuphead bir sevgi projesi. Aşk işi. Moldenhauer biraderlerin (isimleri bile antika) çocukluk hayallerinin gerçeğe dönüşme hikâyesi. Bu Kanadalı kardeşler 2010 yılında *Super Meat Boy*'un başarısını gördükten sonra insanların Retro ilerle-vur oyunlarına karşı olan sevgilerinin katlanarak artığını görüp çocukken sevdikleri iki şeyi birleştirerek *Cuphead*'i oluşturmaya başlıyorlar. Bunlardan birisi bahsini ettiğimiz *Mega-Man* tarzı Retro aksiyon oyunları, diğeri ise çocukken izleyip bayıldıkları 1930'ların Disney ve Fleischer'ın sürrealist çizgi-filmleri. Tabii o etkiyi yakalamak için görselleri de tıpkı klasik animasyonlarda olduğu gibi kare kare çizerek hazırlıyorlar. Modern bir dokunuş olarak yalnızca renklendirme işleminde Photoshop kullanılmış, müziklerde de 30'ların vazgeçilmezi Jazz müziği korunmuş. Bu otantik havası ile oyun kolayca sıyrılıyordu zaten fuardaki diğer oyunlardan.

Oyunun konusu alabildiğine basit; ana karakterimiz Cuphead (ben Küpkafa, Fincankafa, Sütkafa gibi isimler taktım şimdiden kendisine) Şeytanla bir iddiaya girer ve kaybeder, daha sonra da başını beladan kurtarmak için seri halde boss kesmeye başlar. Kafası epey kırık gözüken oyunun türünde dünya rekoru kırıp 30'un üstünde boss kapışması içereceği söyleniyor. *Cuphead* sonsuz cana, dibine kadar hızlı bir oynanışa ve co-op moduna sahip olacak. Hiç fark edilmese de Unity motoru ile hazırlanan yapım, 2016 yılında Xbox One'a çıkacak ve arayı fazla açmadan veya aynı anda PC'ler için de satışa sunulacak. **-Eren E.**

Tür: Aksiyon / Platform **Yapım:** Studio MDHR **Dağıtım:** Studio MDHR **Platform:** Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016





Recore

Keşke biraz daha bilgi alsaydık dediğimiz oyunlardan biri *Recore*. Arkasında **Keiji Inafune**' ve stüdyosu **Comcept**'in olduğu, robot yoldaşımız Mack'in değişken yapısıyla Knack'i andırdığı, felaket sonrası bir macera kendisi. Kum fırtınalarının arazileri değiştirdiği, karakterimiz Jewel'ın robotların 'ruhlarını' barındıran kürelerin peşinden koştuğu bir deneme. Yepyeni bir fikri mülk *Recore*, o nedenle kendisine bir şans vermek gerekli. Çünkü Inafune robotlar ve insanlar arasında varoluşsal bazı soruların cevaplarını kovalayacakmış oyunda. 2016'da Xbox One'a çıkacak olsa da PC açıklamasını da bekliyorum ben. Gözünüz bu projenin üzerinde olsun. **-Eren E.**

UNRAVEL





Yayıncı Electronic Arts olunca, hemen akla EA Sports isimleri geliyor, sonra da *Battlefield*. Son birkaç senedir o kadar büyük oyunlar üzerinden sükse yapıyor ki EA, ufak stüdyolarla iş yapıp yapmadığını çoğu zaman unutuyoruz. Tabii bunun bir sebebi de kimi bünyeye kattıysa (Westwood, Maxis ve diğerleri) onları tüketip yok ediyor olması. Ama bu E3'te Ubisoft'un bağımsız ve tatlı oyunlarla yaptığını EA yaptı, bize *Unravel*'ı tanıttı.

Ama EA'in değil, **Coldwood Interacitve**'in oyunu *Unravel*. Üstelik bana sorarsanız dünya tatlısı, tüylerimi diken diken samimiyette bir oyun. Konferansta yaratıcı yönetmen **Martin Sahlin**'in titreyen elleriyle ve o eller tarafından tutulan yün bir kuklayla tanıttığı *Unravel*, kişisel dokunuşları olan bir bulmaca / platform oyunu. Oyunun ismi, aslında sevdiklerinden uzaklaşan yün kuklanın uzaklaştıkça ipliğinin açılmasından geliyor. **Yarny**, fizik tabanlı oynanış sunan bu dünyada tek başına ilerliyor. Engelleri ise açılan yün ipliğiyle çözmeye çalışıyor. Tabii o iplik, aynı zamanda Yarny'nin varlığının bir parçası. Ne kadar kaybettiğine göre Yarny'nin (ve doğal olarak onunla bağ kurmuş olan bizlerin) macerası anlam kazanacak. Sahlin'in belirttiği üzere, aynı hayatın bizden bir şeyler alıp bizi bir yerlere getirişi gibi.

Unravel, hayli modifiye edilmiş PhyreEngine kullanıyor, görsel anlamda bayağı sağlam olduğunu söyleyebiliriz. En son *Ori and the Blind Forest* bana böyle dokunmayı başarmıştı, *Unravel*'ın da bu konuda gayet sağlam bir potansiyeli olduğunu söyleyebilirim. **-Sarp**



Tür: Bulmaca / Platform **Yapım:** Coldwood Interactive **Dağıtım:** EA **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016 olması muhtemel

Dünya Küçülerek Kaybolduğunda



ADR1FT

2037 yılında, parçalanmış bir uzay istasyonunda ne olduğunu bilmeden ve oksijen tüplerini arayarak geçen bir macera. *Adr1ft*, bu üsten paçayı kurtarmak için çabaladığımız ve istasyonun sorunlu kısımlarını düzeltmeye çalıştığımız bir oyun. Evet, bir "deneyim" değil. *Adr1ft*, E3'te altının çizildiği üzere bir yürüyüş simülasyonu değil. Oyunda doğru hamleleri yapmadığınızda ölebiliyor, başarısız olabiliyorsunuz. Ayrıca hareket edebilmenin kendisi bile bir özen, bir çaba gerektiriyor. Uzayda, yerçekimsiz ortamda hareket ve ivmeyi sıfırlamanın önemi kontrollere işlemiş. **Richard Garriot** da uzayda iki hafta geçirmiş bir oyun geliştiricisi olarak *Adr1ft*'in sistemini doğru bulmuş. Üstelik *Adr1ft*, Oculus'tan Morpheus'a mümkün olan platformların hepsinde VR'ı destekleyecek. Ufak bir detay var ama: *Adr1ft* yaklaşık üç saatlik bir oyun olacak. **-Sarp**

Tür: Hayatta Kalma **Yapım:** Threeonezero **Dağıtım:** 505 Games **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016

ION

DayZ'yi 50 kişinin oynamasını umduğu bir mod olarak yaratan **Dean Hall**, geçen sene Bohemia'dan ayrılmış ve oyunun geri kalan geliştirme sürecini *ArmA*'nın yaratıcılarına bırakmıştı. E tabii, Hall'un sözlerine güvenip de oyunu Erken Erişim'de almış olan binlerce kişinin bu konudaki yorumlarını tahmin edebilirsiniz.

Hal böyle olunca, Hall'un kendi kurduğu stüdyosu **RocketWerkz** ile yaptığı yeni projesi *ION* meraktan çok yıkıcı eleştiriye tabi tutuldu. "İşi bitirmeden yarı yolda çekip giden adam" sıfatına sahip olduğundan, zaten Hall da oyununa dair çok şey açıklamıyor. Uzayın farklı bölgelerinin yaratıldığı, bu bölgelerin oyuncular tarafından sahiplenildiği, ama ne bir *Star Citizen*, ne bir *EVE* ne de *Elite* gibi bir yapısının olmadığı, izometrik kamera açısından oynanan, uzay istasyonları inşa edip içinde gezebildiğimiz, uzayda bir kaşif olabildiğimiz bir oyundan bahsetti Hall. Kafanızda bir şeyler netleşmedi, değil mi? Hall da biraz bunu istiyor, "*göstermeye hazır olduğumda gösterecek ve bahsedeceğim ancak*" diyor.

En azından *ION*'un bitiş çizgisini göreceğini ummaktan başka bir şey yapamıyorum şimdilik. Evet, o hallere düştük artık. Daha bu aşamadan bile belli olan bir şey var: Oyunun VR desteği olacak. **-Sarp**

Tür: Sandbox macera **Yapım:** RocketWerkz **Dağıtım:** RocketWerkz **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli değil



SOMA

Amnesia'nın geliştiricilerinden gelen *SOMA*'da, bugüne kadar sualtı temasının omuzlarımıza nasıl bir yük bindirdiğinden bahsetmiştik hep. Yapay zekâ, varoluşsal sorular derken "*peki nasıl korkacağız?*" sorusunun cevabını aldık sonunda E3'te. *SOMA*, her başarılı korku eserinde olduğu gibi bizi önümüze fırlayanla değil, daha çok psikolojik olarak gördüklerimizin dışında 'neyin olabileceği' ile korkutmayı amaçlıyor. Elbet birileriyle karşılaşacak, onlardan kaçacağız (bunun bir yürüme simülasyonu olmadığının altını çiziyor geliştiriciler) ama gerçekten de bilinmezliğin korkusu tetikleyecek bizi. Ayrıca etrafta sadece düşmanlar yok ve aramayı seçerseniz birçok hikâye parçacığı, bu parçacıklar sayesinde de bulmaca ve düşmanlara yeni yaklaşım şekilleri bizleri bekliyormuş. **-Sarp**

Tür: Korku **Yapım:** Frictional **Dağıtım:** Frictional **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** 22 Eylül 2015

TACOMA

Gone Home'la bizi bir evin içinde anlaşılabilir ama hassas bir hikâyenin ortasına sokan **Fullbright**, şimdi de uzaya göz dikti. *Tacoma* adlı uzay istasyonuna orada ne olduğunu anlamak için giden bir görevliyi, Amy Ferrier'ı oynadığımız oyunda Odin'i tanıdık bu E3'te. Odin, üssün yapay zekâsı ve mürettebatın başına ne geldiğini çözmemizde bize yardımcı (ve kimi zamanlarda engel) olacak. Oynanış olarak *Gone Home*'dan çok da ayrılmasını beklemediğim *Tacoma*, yerçekimi gibi faktörleri bulmacaya çevirecek gibi gözüküyor. Ne bileyim, uzayda geçen bir oyunun bu kadar sakin olmasını pek beklemiyordum ben. Ama videolar yanıltıcıdır derler. **-Sarp**

Tür: Macera **Yapım:** Fullbright **Dağıtım:** Fullbright **Platform:** PC, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016







EITR

Diablo ve *Dark Souls* benzer gibi görünüp aslında oldukça farklı olan iki oyun. Lakin birileri "dur bakalım bu ikisi yan yana nasıl yürüyor?" diye sormuş ve ortaya *Eitr* çıkmış (cidden yapımcıların kendi ifadesi bu). *Eitr,* 16-bit detaylı Retro grafiklere, *Diablo*'nun izometrik kamera açısına, rastgele loot sistemine ve kalabalık düşman güruhlarına sahip. Lakin oradaki gibi bir kesip biçme makinesi şeklinde ilerleyemiyorsunuz burada. Aksine *Dark Souls* gibi bir stamina barınız var. Atak, blok, ve sıyrılma gibi hareketleriniz bu bardan yiyor. Dolayısıyla adım adım ilerlemeli, en basit düşmana bile temkinli yaklaşmalısınız. Hareketlerinizin zamanlaması hayati önem taşıyor. Yine *Dark Souls*'ta olduğu gibi burada da checkpoint niyetine kamp ateşleri var. Fakat bu arkadaşlar sürekli yanmıyor ve onları tekrar yakacak malzemeyi bulmanız gerekiyor. İskandinav mitolojisinde her şeyin özüt maddesi olarak geçen **"Eitr"** etrafında döneceğini tahmin ettiğim senaryo hakkında şu an çok bilgi olmasa da oyun boyunca Dokuz Diyar'ı dolaşacağımız bir sır değil.

Oyundaki ana karakterimiz *Brave*'deki Merida'ya benzeyen "Shieldmaiden" ve pek çok farklı silahı kullanabiliyor kendisi. Silahlar aynı zamanda yetenek ağaçlarınızı da oluşturuyor ve iyi yeteneklere sahip bir silahın değeri hayli artıyor bu sistemde. İşinize yaramayan silahları ise çeşitli istatistiklerinizi yükseltmek için kullanabiliyorsunuz. Ne yalan söyleyeyim ben *Eitr*'i çok sevdim. İçerdiği *Dark Souls*, *Bloodborne* ve *Diablo* öğeleri güzel bir kimya yakalamış gibi ve zorlu bir oyun deneyimi bizleri beklemekte. Oyunun atmosferini güçlü tutmak adına yalnızca boss savaşlarında müzik içereceğini de belirtelim son olarak. **-Eren E.**

Tür: Aksiyon/Rol Yapma **Yapım:** Eneme Entertainment **Dağıtım:** Eneme Entertainment **Platform:** PS4, PC **Çıkış Tarihi:** Henüz belli değil

DEATH'S GAMBIT

Önümüzdeki yıl sağlam *Dark Souls* yapacak. Serinin üçüncü oyunu haricinde yukarıdaki *Eitr* ve şimdi bahsedeceğim *Death's Gambit*, *Souls* serisinin açtığı dikenli yoldan yürümeye kararlı görünüyor. Bu sefer 2D platform ağırlıklı bir dünya ve bolca düşman bizleri bekliyor. Oynanış öğeleri *Castlevania* ve *Shadow of the Colossus*'tan epeyce bir şeyler ödünç almış görünse de temel mekanikler yine *Dark Souls*'tan. Burada da çeşit çeşit silahımız, blok, atak ve büyü komutlarımız ve tabii ki hiçbir zaman yetmeyen meşhur stamina barımız var. Boss savaşlarına dinamik platform öğeleri de eklenerek zorluk artırılmış ve izlediğim oynanış videolarına bakarak söyleyebilirim ki bu oyun cidden üzecek bizi.

Silahlar haricinde iyileşmek için kullandığımız Estus Flask benzeri Zümrüdüanka tüylerimiz mevcut ve bunların özellikleri bize çeşitli bonuslar kazandırıyor. Her seferinde bir tüyü ekipman slotuna takabiliyoruz ve öldüğümüzde bu tüy yere düşüp biz onu gidip alana kadar orada kalıyor, alamazsak yok oluyor. O yüzden gerçekten güçlü bir tüy ile yola çıkıp öldüysek onu geri almak için yaşayacağımız stresi hayal etmek zor değil.

Oyunda Azrail'in elçisi konumundayız ve ölümsüzlükle lanetlenmiş bir dünyaya düzeni (ölümü) getirmeye çalışıyoruz. Sıkı fikir! Bol bol öleceğimizi öngördüğüm ve 16-bit şahane grafiklere sahip oyunu şahsen dört gözle bekliyorum. Eski stil aksiyon platformları ile *Dark Souls*'un modern mücadeleci yapısını birleştiren *Death's Gambit*, bağımsız yapımcı **White Rabbit**'in bahsi geçen oyunlara saygı duruşu niteliğinde. **-Eren E.**



Tür: Aksiyon / Platform **Yapım:** White Rabbit **Dağıtım:** White Rabbit **Platform:** PS4, PC **Çıkış Tarihi:** 2016







THE BANNER SAGA 2

İyi bir iş yapmış olsanız bile bu, gelişimin olmayacağı anlamına gelmez. *The Banner Saga* serisi, üçleme yolunda ikinci oyununa kavuşuyor ve özellikle ilk oyunun artı ve eksilerine oynuyor. Baş yazar **Drew McGee**'ye göre ortada geliştirilecek daha çok şey var. *The Banner Saga 2* de ilk oyunun artılarına odaklanıyor, onları geliştiriyor, eksik görülen yerlerini de düzeltmeye uğraşıyor.

Görsel diline hayran olduğumuz oyun bizi daha da fazlasına boğma niyetinde. İster Rook'u, istersek kızı Alette'i yönettiğimiz oyun görselliği gibi takdir toplayan karar mekaniklerini de geliştiriyor. İlk oyuna göre hayati kararların miktarı artarken, yine neyin neyi değiştireceğine dair herhangi bir ibare olmadan ilerliyor macera. Ha unutmadan, ilk oyundaki kararları aktarabiliyorsunuz ama tek başına oynanınca da anlam ifade edecek *The Banner Saga 2*.

İlk oyunu sevdiyseniz, beğendiğiniz her şey yerli yerinde duruyor ya da geliştirilmiş. Savaş sistemi dahil birçok yerde ufak düzenlemeler gerçekleşmiş. O nedenle seveni üzmeyecek güzel bir deneyim bizleri bekliyor diyebilirim. **-Sarp**

Tür: Macera / RYO **Yapım:** Stoic **Dağıtım:** Versus Evil **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2015

BEYOND EYES

Bir dünya düşünün ki yalnızca sesler yardımıyla onu tanımlayabiliyorsunuz ve yine de bu dünyada var olmanız gerekiyor. *Beyond Eyes,* görme duyusunu küçük yaşta kaybetmiş Rae'nin hikâyesini anlatıyor bizlere. Onun dünyasında sesler birer renk ve sessizlik gerçekliğin üstüne örtülmüş kalın beyaz bir örtü. Nesnelere dokunarak ve etrafı dinleyerek ilerlediğiniz oyunda hafif bir *Unfinished Swan* etkisi var ve dünya sizin eylemleriniz doğrultusunda 'beliriyor'. Normalde beyaz olan kısımlar siz yürüdükçe suluboya tadında fantastik bir dünyayı gözler önüne seriyor ve siz de bu yabancı ortamda can yoldaşınız kediniz Nani'yi arıyorsunuz.

Öte yandan bu kolay bir arayış değil. Zira Rae görme yetisini bir kaza sonucu kaybettiği için bunun getirdiği travmatik sonuçlarla ve küçük kızın korkularıyla yüzleşmek durumundasınız. *Beyond Eyes,* **Sherida Halatoe**'nun bağımsız stüdyosu **Tiger & Squid**' in ilk ciddi projesi ve Hollandalı yapımcı bu oyunda özellikle insan psikolojisi üzerine eğilmeyi amaçlıyormuş.

Oyun ilk duyurulduğu GDC 2015'ten bu yana Indiegogo kampanyası hedefini maalesef tutturamamıştı. Fakat Tiger & Squid'in imdadına *Worms*'ün yapımcıları **Team 17** yetişti ve oyun bu yaz pek çok platforma çıkış yapmak için gün sayıyor şu an. **-Eren E.**

Tür: Macera / Keşif **Yapım:** Tiger & Squid **Dağıtım:** Team 17 **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2015 Yazı





Gözlerin ötesinde

İlginçtir ki önümüzdeki dönemde görme engelli bir karakteri oynayacağımız tek oyun değil Beyond Eyes. Bu tarzda en çok bilinen proje tabii ki eski Bioshock ve Dead Space yapımcılarının oyunun olan **Perception**. Daha karanlık ve korku temalı olan oyun birinci şahıs kamerasından oynanıyor ve gerilim dozu da bir hayli yüksek. Perception Kickstarter sürecini başarıyla tamamladı ve yapımı sürüyor. İkinci ve halen yapım aşamasında olan oyun ise bağımsız yapım **Blind**. Daha sanatsal grafiklere ve hafif fantastik korku öğelerine sahip olan oyun VR cihazlar için destekle geliyor. Sitemizde yer alan haberden de hatırlayacağınız gibi Blind'ın yapımcıları Perception'ı ilk duyduklarında ufak çaplı bir şok geçirseler de olay sonradan iki yapımcı arasında tatlıya bağlanmıştı. Son oyunumuz **Lurking** ise siyah beyaz grafikli ve adımlarınız ve çevreye fırlattığınız nesneler yoluyla oluşan seslerle ilerlediğiniz bir macera oyunu ve o da VR cihazlarını destekliyor. Önümüzdeki yıl epey 'ses getirecek' anlaşılan. Evet, bazen çok zararlı olabiliyorum. Üzgünüm.



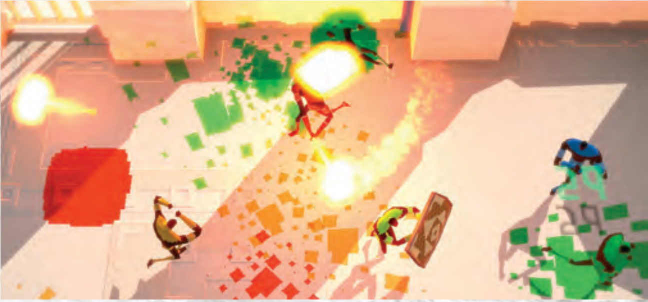
THE SOLUS PROJECT

Yok olmaya yüz tutmuş bir dünyayı kurtarmak adına uzaya astronot yollama fikri *Interstellar*'a ait değil ne de olsa. *The Solus Project*, bu süreçte daha önce keşfedilmemiş bir gezegende kendisini bulan bir astronotun eve tekrar ulaşma hikâyesini konu alıyor. Ölümcül hava koşullarına sahip olan bu gezegende Dünya'ya bir yardım sinyali yollamak için dört döneceğiz ama sonradan öğrendiğimiz bir şey var: Buradaki ilk canlı biz değiliz.

Derin mağaralarla kaplı bu dünyada ölümcül olan biraz önce bahsettiğim gibi hava koşulları, düşmanlar değil. Karşımıza çıkacak olan canlılar genelde bir bulmacanın parçası olacaklar, oyun da bizi keşfetme konusunda korku üzerinden köreltmeye çalışmayacak. Çünkü zaten gezip dolaşacağımız gezegenin kendisi, bir bütün olarak bizim düşmanımız. Daha da fazlasına gerek yok yani.

Birinci kişi kamerasından oynanacak olan *The Solus Project*, tekrar tekrar ölmeyi ve denemeyi kabul eden oyunculara hitap edecek. Çünkü tepeden yağan alevlerden kaçmayı başarsanız da içine sığındığınız mağarayı bir hortumun yok etme ihtimali yüksek. Huzur mu, o da neymiş? **-Sarp**

Tür: Hayatta Kalma **Yapım:** Teotl **Dağıtım:** Grip Games **Platform:** Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2016 ilk çeyrek



SWORDY

Yerel multiplayer olgusunu hep çok sevmişimdir, ama hiç de hakkını verememişimdir. Tek çocuğum, o nedenle "İşte kardeşim klavyenin sağ tarafını aldı, birlikte oynadık deli gibi" hikâyelerine imrenmişimdir hep. Ben monitörlerin kasalardan büyük olduğu, evlerde haftasonu süren LAN partilerinin yapıldığı zamanlardanım, ethernet kablosunun yapmanın marifet sayıldığı zamanlardan.

Hem zaten "yerel multiplayer da ölüyor" laflarıyla kendimi avutuyorum. Bu avutma işleminin ortasında ise *Swordy* geliyor, imrendiğim her şeyi alıp karşıma koyuyor. Fizik tabanlı bu dövüş oyunu, oyuncuların aynı bilgisayarın (ya da konsolun) başına oturtup birbirilerini tepelemelerini sağlıyor çünkü. Görsel olarak stilize bir tarz yakalamış olan ve kan yerine karakterinizin renginde geometrik bir şölenin uçuştuğu *Swordy*, silahlarınızın da dayanıklılığını işin içine katıyor. Bunun üstüne silahı fırlatabilme, yerden bir başkasını alabilme, kalkanla kendini koruyabilme eklenince güzel bir eğlence çıkıyor ortaya. Kardeşiniz varsa, değerini biliniz. Ben anca imreniyorum işte. **-Sarp**

Tür: Arena dövüşü **Yapım:** Frogshark **Dağıtım:** Frogshark **Platform:** PC, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek



ASHEN

E3'te ilk izlediğimde oldukça dikkatimi çeken bir proje oldu *Ashen*. Kendine has stil sahibi görselleri, fena halde *Shadow of the Colossus* ve *Journey*'i hatırlatması ve karanlık tonu oyunu bir adım öne taşıyarak fuarın sessiz hitlerinden biri olmasını sağlamıştı. Zamanında *Yüzüklerin Efendisi* serisi, *Halo 4* ve *Guild Wars 2* gibi önemli işlerde çalışmış Yeni Zelandalı bir ekibin elinden çıkıyor *Ashen*.

Ashen'ın dünyasında güneş yok olmuş, her şeyi örten gri bir pus tabakası yaşamı yavaş yavaş yok etmektedir. Sizin yarattığınız karakter bu dünyada hayatta kalmak için diğerlerine muhtaç durumda ve hemen her savaş hayati risk taşıyor. Bu risk meselesi oyunun *Dark Souls* tarzı zorlu bir dövüş mekaniğine sahip olacağı hissini uyandırdı bende. Ayrıca tıpkı *Dragon's Dogma*'da olduğu gibi diğer oyuncuların karakterlerini yanımızda NPC olarak bulundurma imkânımız da var. Kime destek olup, kimi kaderine terk edeceğimiz ise tamamen bizim elimizde ve türlü çeşitli tehdidi barındıran (buna fragmanlarda görülen devasa düşmanlar da dahil) bu ucu açık dünyada hayatta kalmak için yanımızdakileri olabildiğince uzun süre hayatta tutmaya çalışıp bir çıkış yolu arayacağız. Yapımcılar, herkesin kendi macerasını yazacağını iddia ediyor. Umarım başarırlar. Son olarak oyunun karakter özelleştirme konusunda bol seçenekle geleceğini de ekleyelim. **-Eren E.**

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Aurora44 **Dağıtım:** Aurora44 **Platform:** Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** Henüz belli değil



TEK KİŞİLİK DVO?

HITMAN

E3 2015'in kafaları en çok bulandıran oyunu hangisiydi diye sorsanız alacağınız cevap eminim ki *Hitman* olacaktır. Seriyi başa saran yapımcı firma sunum sırasında öyle şeylerden bahsetti ki hepimizin kafası allak bullak oldu. Olayı kaçıranlar için kısa bir özet vermek gerekirse; oyunu ilk aldığınızda "**tamamen**" almış olmayacaksınız. Yani "*oyunu aldım, ohh ben hemen bitiririm bunu*" deme şansınız yok. Çünkü oyun "kısımlar" halinde yayınlanacak. Evet, bir *The Walking Dead*, bir *Wolf Among Us*, bir *RE: Revelations* gibi... O zaman asıl soru gelsin: "*Hitman gibi sandbox bir AAA oyun nasıl bu şekilde yayınlanacak?*"

Yapımcı firma **IO**, oyunu aldığımız zaman normal bir oyun parası vereceğimizi (tabii o 'normal' bizde anormal oluyor), fakat hikâye ve görevle ilgili sonradan çıkacak içerikler için hiçbir ücret ödemeyeceğimizin altını çiziyor. Yani aslında bizler için teoride değişen bir şey olmayacak. Neticede biz yine cebimizden ek para çıkmadan oyuna sahip olacağız. Peki o zaman neden böyle bir sistem tercih edildi? Bu sistem oynanışı nasıl etkileyecek? Oyuncular olarak bu duruma sevinelim mi, üzülelim mi? Heyecanlansak mı, yoksa korksak mı? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi?!

Sakin olalım, tüm bu sorulara sırasıyla cevap bulmaya çalışacağız:



Sevinebiliriz çünkü uzun zamandır aradığımız AAA oyunları (devasa bütçeli dev oyunları) tekrar kâra geçirecek formül bu olabilir. Biliyorsunuz ki yayıncıların birçoğu AAA oyunların artık riski bir yatırım modeli olduğunu düşünüyor. Daha önce *Walking Dead* ve benzeri düşük bütçeli oyunlarda görmeye alışık olduğumuz bu ticari formülün uzun bir süredir AAA oyunlarda da uygulanmasını bekli-











YENİ DENEMELERİN SONUCU NE OLURSA OLSUN BEN AJAN 47'ME KAVUŞUYORUM

yordum. Ve sonunda o gün geldi; gördüğünüz gibi *Hitman* bu işin öncüsü olacak. Eğer başarılı olursa AAA pazarı farklı bir boyuta yelken açabilir. Ve biz oyuncular olarak bu iş modeliyle gelen daha fazla AAA oyunla karşılaşabiliriz.

Üzülebiliriz çünkü IO Interactive dengeyi sağlayamayabilir. Sonuçta her oyuncunun oyunu oynama hızı aynı değil. Ben oyunu aldıktan sonra iki gün içinde bitirebilirim. E, ne yapacağım o zaman? Hikâyenin devamını görmek için bir ay bekleyecek miyim? Unuturum ki ben? İşte bu noktada yapımcının işi oldukça zor. Sonuçta bu bir DVO değil, çevrimiçi etkileşim yok. Bu yüzden oyunu hangi aralıklarla ne kadar güncel tutacakları önemli bir soru işareti.

Peki neden? Neden böyle bir iş modeli seçildi? Sonuçta ekstra bir para talep etmeyeceklerini söylüyorlar. Peki ne kazanacaklar bu iş modeliyle? İlk olarak korsana karşı PC cephesinde önemli bir hamle atmış olacaklar. Devamlı çevrimiçi olarak desteklenecek bir oyunun bu model ile korsan oynanması zorlaşacaktır. İkincisiyse *Hitman* markasını canlı tutacak olmaları. İnsanların tıpkı bir çevrimiçi oyun gibi bir yıl boyunca *Hitman* oynayacaklarını ön görüyorlar. Üstelik ana hikâyeyi sonlandırdıktan sonra, yepyeni bir oyun çıkarmak yerine "ücretli DLC"ler ile farklı bir hikâyeye geçiş yapabilir veya ekstra görevler çıkarabilirler (evet, elbet bir noktada ücretli DLC'ler oyunda yer alacaktır). Tıpkı bir DVO kafasında *Hitman* markasını tek oyun üzerinden yaşatmak isteyebilirler.

Neden heyecanlıyım? Çünkü oynanış şahane! Tüm bu soru işaretlerine rağmen heyecanım dorukta aslında. Uzun zamandır beklediğim devam oyununa kavuşacak olmak, bu heyecanın en büyük sebebi. Ama olay sadece bu değil. Bizzat oynamamış olsam da oyunu deneyenler "*E3'ün en iyisi*" yorumunda bulunuyor. Öncelikle oyunda kaç harita olacağı belirsiz, fakat mevcut haritaların *Absolution*'daki en büyük haritadan 6-7 kat daha geniş olacağı iddia ediliyor. *Hitman*'in Paris haritasını görenler bu iddiayı destekliyor. Üstelik Paris'te yaptıkları görev için "*bu zamana kadar gördüğüm en etkileyici Hitman bölümüydü*" diyen pek çok insan var. Yani haberler güzel. Bununla beraber sizden bağımsız akan bir zaman ve sadece doğru yerde olduğunuz sürece yapabileceğiniz suikast seçenekleri de beni heyecanlandıran bir başka dinamik. "*Bir düşmanı ortadan kaldırmanın hiçbir zaman bu kadar fazla yolu olmamıştı*" sözü *Hitman*'in 30 dakikalık demosunu oynayan herkesin ağzında.

Neden korkuyorum? Çünkü açık dünyanın suyu çıkabilir. Koca koca haritalarda sırf oyun boş kalmasın diye içi dolu olmayan görevlere koşmak istemiyorum. *Hitman*, her zaman kallavi görevleri, harika bölüm tasarımlarıyla tanınmıştır. Ama yeni oyunda gelecek olan açık dünya mantığı *Hitman*'e yakışmayacak saçma yan görevler dayatabilir. Sırf oyuncu boş kalmasın diye konulan "*hadi şu kafedeki adamı bir öldür bakalım*" tarzı içi hem hikâye hem de tasarım anlamında boş görevler görmek istemiyorum. Umarım bu açık dünya yapısı *Hitman*'in görevler konusundaki ince işçiliğini baltalamaz. Ayrıca n'apacağız arkadaş açık dünyada? **Ajan 47** olarak üstümüze başımıza kıyafet alıp arabayla gezecek miyiz? Kaç tane koca koca haritamız olacak? Toplamda üç büyük harita olsa bile aynı yerlerde gezmekten sıkılmayacak mıyız? İrili ufaklı yan görevler nasıl olacak? Allah'ım kafamda çok soru var! Ben pasta yemeye gidiyorum! Babaaaaa! **-Enis**

Tür: FPS **Yapım:** IO Interactive **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PC, PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi: 8 Aralık 2015 (Dijital), 2016 (Kutulu)

TÜRKİYE'DE OYUN GELİŞTİRME LİSANS PROGRAMLARI

Eğer oyun geliştirme konusunda kariyer yapmaya niyetliyseniz, aileniz de bu konuda bir bölüm olmamasını sebep gösterip sizi başka dallara yönlendiriyorsa iki haberimiz var. **İstanbul Bilgi Üniversitesi** ve **İpek Üniversitesi**, Türkiye'de dijital oyun geliştirmeye yönelik ilk lisans programlarının sahibi oldular.

İki üniversite de İngilizce dilinde eğitim veren bölümleriyle 2016-2017 döneminde ilk öğrencilerini karşılayacak. **Dijital Oyun Tasarımı** adıyla geçen dört yıllık lisans programı, bu konuda akademik bir başlangıç yapmak isteyenler için çok doğru bir tercih aslında. **MF-4** puanı ile öğrenci kabul edecek iki üniversite de, üstelik farklı projelendirmeler üzerinden teorik bilgileri birer ürüne dönüştürme sözünü vermekteler. Oturup kitaplara gömülmek ve orada kalmak yok gibi gözüküyor yani.

İstanbul Bilgi Üniversitesi'ndeki bölüm hakkında detaylı bilgiyi **tinyurl.com/ogz93-bilgi** adresinden, İpek Ünviersitesi'ndeki bölüm hakkında detaylı bilgiyi **game.ipek.edu.tr** adresinden alabilirsiniz. Utanmayın gidin, konuşun, arayın, gezin. Böyle girişimlerin değeri büyük çünkü.





ROCKSTAR DA BİZİ GÖRECEK Mİ PEKİ?

Microsoft Xbox One'ı 2013 E3'ünde tanıtmıştı. O dönemde şirketin CEO'su olan **Don Mattrick**, bir konuşmasında Xbox One'ın geri uyumluluğunun teknik açıdan imkânsız olduğunun altını çizmişti. Bu kısa hatırlatmanın ardından bugüne, yani 2015 E3'üne geliyoruz. Ve Xbox One'ın geri uyumluluk programının hayata geçtiği haberi çıkıyor karşımıza.

Evet, Xbox 360 oyunlarını Xbox One'da oynamak mümkün. Şimdilik sadece 20 civarında oyunla başlayan ve bir nevi betada olan program, yıl sonuna doğru 100'e yakın oyunla birlikte kullanılabilir olacak. Tabii her gülde olduğu gibi burada da bir grup diken var.

Şu anda listede olan tek büyük (AAA diyebileceğimiz) oyun *Mass Effect*. Onun dışında hep bağımsız ve küçük isimler dikkat çekiyor. Microsoft, oyuncular fikir versin diye en çok istenen Xbox 360 oyunlarını seçebilecekleri bir site yaptı ve başı *Red Dead: Redemption* çekiyor. Ama burada da ikinci mevzuyla karşılaşıyoruz: **Yayıncılar**.

Microsoft, yaptığı açıklamalarda sistemin hem oyunları hem de DLC'leri sırtlanabileceğini belirtse de nelerin sunulup sunulmayacağına yayıncıların karar verdiğini itiraf etti. Yani Rockstar, *Red Dead: Redemption*'ı bir gün "Remastered" olarak Xbox One'a çıkaracaksa, bu programda yüzünü asla görmeyebiliriz.

Xbox 360 diskini konsola taktığınızda oyun hemen çalışmıyor, internetten yeni konsola uygun sürümü indiriyor. Bu da hem yer kaplaması, hem de bir süre bekletmesi demek. Son olarak, *Guitar Hero* ya da *Rock Band* setleri gibi eski nesil donanımlar da çalışmıyor yeni konsolda. Yenileri temin etmeniz gerekecek.

Sony ise Microsoft'u kendi yolunda başarılar dileğiyle uğurluyor, kendi PlayStation Now ve bolca Remastered sunma kararının peşinden gidiyor. PlayStation Avrupa başkanı **Jim Ryan**, varolan mühendislerin hepsinin her işe odaklanamayacağını, Microsoft'un tercihinin mantıklı olduğu kadar kendi izledikleri yolun da mantıklı olduğunu belirtti. Bir de, PS3'ün ilk dönemlerinde PS2 desteği bir çip ile sağlanıyorken bu özelliğin çok az kullanıldığını da ekledi **MCV**'yle yaptığı röportajda.


Red Dead Redemption'ın Xbox One'a çıkmasını beklerken biz (temsili değil).

6 MADDEDE FOR HONOR

Ubisoft'un E3 konferansında yeni ve merak uyandıran bir oyun vardı: *For Honor*. 90'ların sonunda *Die by the Sword*'dan beridir elimize aldığımız kılıç ve kalkanın hakkını verebildiğimiz çok az oyun olduğundan, yakın dövüş meraklısı oyuncular videoya yapıştı resmen. Bakalım E3'te ilk kez adı duyulan bu oyun hakkında neler biliyoruz. **-Sarp**

1 Oyun, üç farklı tarafı karşı karşıya getiriyor: Şövalyeler, Vikingler ve Samuraylar. Sadece görünüşte değil, saldırı/savunma ve kullanılabilir özellikler bakımından da farklılık taşıyorlar. Mesela samuraylar düşük savunmaya, yüksek ve hızlı saldırıya, okçulardan yardım istedikleri bir de özelliğe sahipler.

2 *Mount & Blade*, *Chivalry* ve *Bushido Blade*'den sonra akıcı bir yakın dövüş mekaniği var *For Honor*'ın. Bu üçünden en çok *Bushido Blade*'e yakınlaşan *For Honor*'da sağ analog, savunma ve saldırı yönümüzü belirliyor. Böylece karşı tarafın açığını bulabiliyor, doğru zamanda onu yaralayabiliyoruz.

3 Oyunda birden çok mod var, şu ana kadar Dominion'u gördük. Üç bölgeyi elde tutup savaşı kazanmaya odaklı olan Dominion'da dört kişilik iki takım var. Ama etraf başka savaşçılarla dolu, onlar basit vuruşlarla ölebiliyorken oyuncular daha dayanıklı. Ama canınıza çok güvenmeyin; ölümsüz değilsiniz.

4 Dominion'da 1000 puanı geçtiğinizde, karşı tarafın ölünce geri gelme (respawn) hakkını elinden alıyorsunuz. Yani 1000 puan sonrasında oyuncuların tek canı var. Eğer karşı tarafı tümüyle öldürebilirseniz, puanınız düşük olsa bile kazanıyorsunuz.

5 Haritalar oyunun akışına destek oluyor. Yüksek alanlar düşmanı belirlemek adına yardımcı olurken dövüşlerde rakibinizi aşağıya atma imkânı sunuyor. Aynı zamanda yapay zekânın yönettiği düşmanlardan kaçarak kendinize haritada düello alanları da bulabilirsiniz. Farklı coğrafyalar bizi bekliyor olacak.

6 Her ne kadar çok oyunculu kısmı ön planda olsa da, *For Honor* tek kişilik bir senaryo da sunacak. Yani oyunu tek başınıza da oynayabileceksiniz.



- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Ubisoft Montreal
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Platform:** PS4, Xbox One, PC
- **Çıkış Tarihi:** Belli Değil







THE CREW'DA TASARIM DEĞİŞİKLİĞİ

2014'te Gamescom'a gittiğimde *The Crew*'un yaratıcı yönetmeni **Julian Gerighty** ile bir röportaj gerçekleştirmiştim. Sorularımdan biri de oyuna daha sonra eklenecek araçlar olup olmadığıydı. Eylül 2014 sayısından aynen alıntılıyorum efendim:

"Oyunda sadece arabalar bulunuyor. Motosikletler oyunda da, planlarımızda da yok."

Filmi ileriye saralım, E3'te gösterilen bir içerik de *The Crew: Wild Run* oldu. Oyuna motosikletler ekleniyor arkadaşlar. Aynı araçlar gibi motorlar da farklı yol koşulları için çeşit çeşit (kalbimi kırdın Julian, bilesin). Tabii tek eklenenler onlar değil, bunun yanında dev canavar kamyonlar (şu hormonlu tekerlekleri olanlar) ve drift'e özel araç modifikasyonları da eklenecek oyuna.

Ubisoft asıl problemin bunlar olmadığının farkında, o nedenle grafiksel olarak bir güncellemeden de geçiriyormuş oyunu. Ki eğer bu kartı doğru oynarlarsa, *The Crew*'un uzaklık problemini çözebilirler ve böylece oyun kendisine gelebilir. Tabii bu kadar da değil, *The Wild Run* irili ufaklı birçok eklentiyi de barındıracakmış. Ama motosiklet yani, olmadı şimdi... **-Sarp**



Tür: Yarış **Yapım:** Ivory Tower **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 17 Kasım 2015



SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

Matt Stone ve **Trey Parker**... Bu iki adamın kafası çok değişik işliyor. South Park'ın yaratıcısı ve *The Stick of Truth*'un başyapımcıları olan bu iki deli-dahi, *Stick of Truth*'un çıkmasına yakın bir zamanda bir daha asla oyun yapmayacaklarını açıklamışlardı. Buna karşın Ubisoft'un E3 konferansında yeni *South Park* macerasını; *South Park: The Fractured But Whole*'u (yalnız bu gelmiş geçmiş en yaratıcı oyun ismi olabilir) duyurdular.

Oyun tam olarak ilk oyunun bittiği yerden başlayacak ve kasabanın yeni ve suskun çocuğu The Kid'i yönetmeye devam edeceğiz. Ancak bu sefer RYO teması yerine süper-kahraman teması işleniyor. South Park izleyicisiyseniz *The Coon* ve *The Coon 2: Rise of Captain Hindsight* yan hikâyelerini bilirsiniz. Watchmen, Batman ve bilumum süper kahraman filmine göndermeler içeren bu bölümlerin yeni oyun için harika bir konsept olduğunu düşünüyorum. İlk oyunun RYO yapısında olmasının sebebi Cartman ve ekibinin bizzat bir RYO'nun içinde olmasıydı. Şimdi süper-kahraman temasıyla bir anda aksiyon oyununa dönmesini bekleyemeyiz belki ama oyunun genel mekaniklerinin değişme olasılığını göz ardı etmemek gerek. Çıkış tarihi ve bahsettiğim hususlarla ilgili şimdilik pek bir bilgi olmasa da ilk oyundaki sancılı PC optimizasyonunu halletsinler; bu oyun şimdiden tamamdır. **-Enes K.**

Tür: Aksiyon, Macera, RYO **Yapım/Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, Xbox One, PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016

DARK SOULS III

"Biz bu oyunu yapıyoruz, haberiniz olsun!" der gibi ketum bir CGI video ile; hakkında çok da bilgi verilmeden duyuruldu *Dark Souls III*... **Namco Bandai**'nin basın bildirisinden cımbızla "Yeni ve daha dolu bir dünya yaratıyoruz" kısmını çekip alabiliriz. *Dark Souls* görünürde 'açık dünya' oynanışına sahip olsa da bunun altını pek doldurabildiğini düşünmüyordum açıkçası... Sanırım **From Software** de bunun farkında ve oyunun çizgisel yapısını kırma amaçlı yenilikler peşinde koşacak. Tüm bunlar bir kenara, o devasa boss gibi düşman neydi be? *Bloodborne*'dan dersini iyi almış From Software. Kötü oyun yapmadılar uzun zamandır, *Dark Souls III*'ten de umudumuz yüksek. Henüz kesin bir çıkış tarihi olmasa da 2016'nın yaz aylarında çıkmasını bekliyoruz. **-Enes K.**



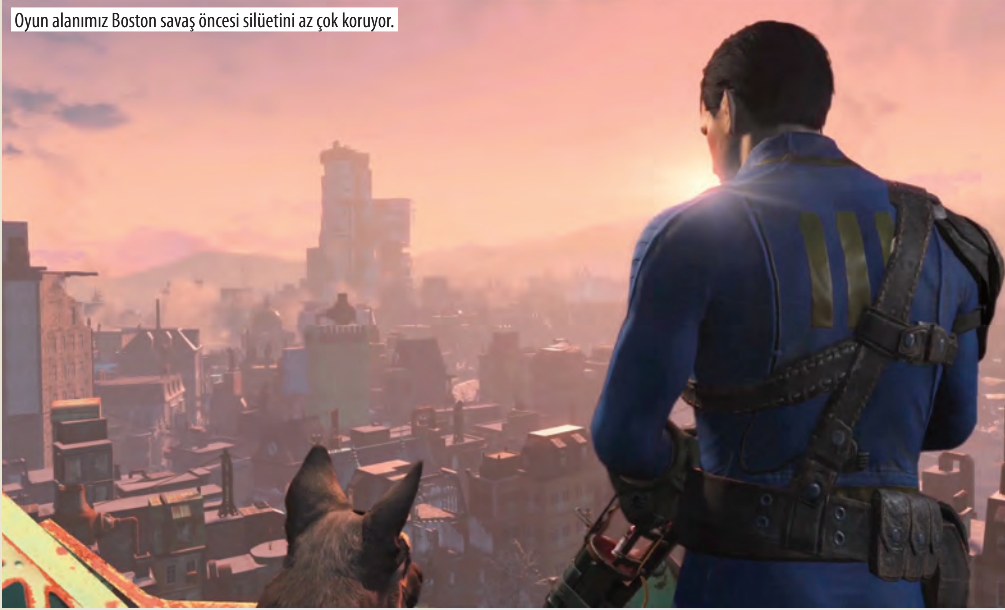
Tür: Aksiyon, RYO **Yapım:** From Software **Dağıtım:** Namco Bandai **Platform:** Xbox One, PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016 ikinci çeyrek

OGZ
İLK BAKIŞ
ÖZEL

FALLOUT 4

TEHLİKELİ MADDE

ÖMER AKDAĞ


Oyun alanımız Boston savaş öncesi silüetini az çok koruyor.

"Umutlanmaya cesaret edememek" diye bir şey var, bilirsiniz. *Fallout 3* ve *New Vegas*'tan sonraki boşluk öyle bir şeydi işte. Onlarca, hatta yüzlerce saat o dünyada dolaştıktan sonra insan bağımlısı oluyor, elde değil. Ama yok! Daha fazlası yok! Yeni *Fallout* uzun süre hayallerimi süsledikten sonra onu unutmaya karar verdim. O ıssız atmosfer, VATS ekranındaki ses efektleri, haritalar hâlâ arada sırada aklıma geliyordu, "özledim be..." deyip iç geçiriyordum ama sonra bir silkelenip kendime gelmeyi başarıyordum. Evet, hâlâ özlüyordum ama artık aklıma çok nadiren geliyordu. Bu da bir başarıydı.

Sonra yıllardan 2015, aylardan Haziran oldu; *Fallout 4* duyuruldu. Duyurulmakla da kalmadı, geniş geniş gösterildi. Gösterilmekle de kalmadı, oyun üzerinde tam altı yıldır çalışılıyor olduğu açıklandı. Ve de işin en güzel tarafı *Fallout 4* bizi çok bekletmeyecekti, hemen 10 Kasım 2015'te çıkacaktı! Ortam mis gibi radyasyon kokuyordu...

Çok laf kalabalığı yapmak istemiyorum. Anlatılacak o kadar çok şey var ki...

EN BAŞINDAN BAŞLAYALIM...

"En başı" derken gerçekten de en başından başlıyoruz. Malumunuz (malumunuz değilse buralarda bir minik tarihçe kutusu olmalı), *Fallout* dünyasında 2077'de büyük bir nükleer savaş gerçekleşir ve bir daha hiçbir şey aynı olmaz. Seride bu olayın yıllar sonrasında geçen hikâyelere dâhil olmuşuzdur hep. *Fallout 4* de olayın 200 yıl sonrasında geçecek ama oyunun başında, *Fallout* serisinde ilk kez olmak üzere 2077'de, bombaların düşüşünün hemen öncesindeyiz.

O retro-fütüristik medeniyetin kalıntılarını veya bu kalıntılardan yapılan medeniyetimsi şeyleri görmüştük daha önce. Medeniyetin kendisinde kısa süreliğine de olsa bulunmak, bombaların düştüğü âna şahit olmak... Bir *Fallout* oyunu için daha iyi bir giriş olamaz herhalde.

İlk önce aynanın karşısına geçip karakterimizi yaratıyoruz. Tipler tabii ki **Bethesda**'nın yaptıklarının içinde en iyisi ama Bethesda karakterlerindeki klasik eblehlik halen yerli yerinde duruyor doğrusu. O gözlere biraz daha ruh iyi giderdi. Neyse, bir erkek bir kadın, iki karakter yaratıyoruz, hangisiyle oynayacağımızı seçiyoruz ve arkadaşlar; karakterimizin sesi var! Bunun ne derece önemli olduğuna az sonra değineceğim.

Yarattığımız karakterler karı-koca. Bir de bebekleri var. Hani *Fallout*'un klasik retro-fütüristik havası vardır ya, oyuna başladığımız 2077 bir nevi 1950'ler Amerikasının gelecek hali gibi. Oyununun bu ilk bölümü, geri kalanındaki tozlu atmosfere tezat bir şekilde 50'lerin o, nasıl diyeyim, kontrast atmosferini iyi yakalamışa benziyor. 2077'de ne kadar zaman geçiririz, ne kadar fazla etkileşim şansımız olur söylemek zor tabii. Nihayetinde bombalar patlamaya başlar ve karakterlerimiz yeraltı sığınağının, Vault'un girişine doğru kaçar.

Bundan sonrası biraz belirsiz. Bu yaşananlardan 200 yıl sonra *Fallout 4* gerçek anlamda başlıyor. Evet, 200 yıl sonrasında, 2077'de yarattığımız karakterle oynuyoruz. Nasıl? Neden? Bilmiyoruz. Eşimiz? Çocuğumuz? Yok. **Vault 111**'de hayatta kalan tek kişiyiz. Neden? Cevap yok. Bethesda spoiler vermek istemediğini söylüyor ki bu soruların yanıtlarını oyunun hemen başlarında bulabileceğimizi pek zannetmiyorum.

TEK HAYATTA KALAN

Ailemizin diğer üyelerinin akıbeti açısından pek iç açıcı bir lakabımız yok, **Sole Survivor** olarak anılıyoruz. Vault'tan ilk çıktığımız, dünyanın gözlerimizin









DOGMEAT

En iyi dostumuz. Kendisiyle oyunun başında tanışıyoruz ve istersek hep birlikte geziyoruz. Düşmanlarla savaşabilmesi bir yana "git", "gel", "getir" vb. komutlarımızı da dinliyor. Gösterilen videoda arkasından gümbür gümbür yaklaşan düşmana kayıtsız kalması tatsız bir görüntüydü ama olsun, olur o kadar.

Ayrıca Bethesda köpeğimizin senaryo gereği olmadıkça ölmeyeceğini, yalnızca çok hasar alınca savaş dışı kalabileceğini söyleyerek yüreklere su serpti.

PIP-BOY

Oyunla birlikte iOS ve Android için, kullanılması elbette zorunlu olmayan bir eşlikçi uygulama (companion app) da çıkacak ve bu uygulamayla oyun içi menümüzde gezebileceğiz, içindeki mini oyunları oynayabileceğiz (evet bir sürü de mini oyun var içinde). Sunumda Todd Howard uygulamayı "bu tip şeyler aptal eklentiler olur genelde ama bu gördüklerimin en iyisi" şeklinde tanıttı.

İşin daha tatlı yanı şu; Fallout'larda karakterimizin koluna takılı Pip-Boy isimli bir aygıt olur ve menüye oradan gireriz ya, Fallout 4'ün Pip-Boy Edition adı verilen koleksiyon sürümünde gerçekten de bir Pip-Boy verilecek! Telefonunuzu Pip-Boy'un içine takarak menülerde dolaşabileceksiniz. Daha şekilli bir koleksiyon sürümü hediyesi olamazdı herhalde.



★OGZ★ İLK BAKIŞ ÖZEL

MOD DESTEĞİ

Bethesda'nın en sevdiğimiz huylarından birisi de oyuncuların yaptığı modlara kapılarını sonuna kadar açmaları. Fallout 4 için de oyunculara istedikleri gibi kurcalayabilecekleri tam teşekküllü bir editör hazırlanıyor. Oyunun çıkışıyla beraber hazır olmayacakmış yalnız, 2016'nın ilk aylarında çıkacakmış. Hatta bir süre sonra bu modları Xbox One'a uyarlama imkânı, ondan bir süre sonra da PS4'e uyarlama imkânı getirilecek. Evet, oyunun kendisi aylarımızı yeterince zapt etmeyecekti zaten...



SESLER

Diğer Fallout'lardan alıştığımızın aksine Fallout 4'te yönettiğimiz karakterin sesi olacak. 13 bin satır diyaloğu seslendiren, karakterlerimize ruh verecek olan sanatçılar şunlar:

Courtenay Taylor: Mass Effect'ten Jack, KotOR'dan Juhani, Diablo III'ten Asheara gibi bir sürü tanıdık karakter seslendirmiş daha önce.

Brian T. Delaney: Bu arkadaşın önemli rolleri daha az; Halo 4 ve 5'ten Roland en kayda değeri. Ama ufak tefek çok rol üstlenmiş, bir yerlerde duymuşsunuzdur kesin.

Power Armor'ımızı Brother of Steel'dekileri kıskandıracak kadar kişiselleştirmek mümkün.



önüne ilk serildiği an her zaman özel olmuştur *Fallout*'larda. Göz alabildiğince uzanan çorak topraklar ve o gördüğümüzün gidebileceğimiz yerlerin yalnızca küçük bir kısmı olduğunun farkında oluşumuz... İstediğimiz yere gidip istediğimizi yapabileceğimiz bu yolculuğun başındaki sıfır noktası... İzlemesi bile heyecan vericiydi, o sahneyi bir an önce kendim yaşamak istiyorum.

Gösterilen oynanış videosunda karakterimiz mantıklı olanı yapıyor ve ilk iş olarak eski evine uğruyor. Daha doğrusu eski evinin kalıntılarına... Orada da eski aile robotuyla karşılaşıp son hatırladığı zamanın 200 yıl sonrasında olduğunu öğreniyor. Tabii robotun soğuk şakalarına da maruz kalıyor o arada. Zaten ben de serinin bütün takipçileri gibi *Fallout*'un bu kendini ciddiye almaz hallerine bayılırım. "Yemeğe 200 yıl geç kaldınız hohohoho" falan diyor robot. Biz orada bir şeylere anlam vermeye çalışıyoruz, o espri yapıyor. Bak hakikaten sinirim bozuldu, gerzek bir gülme geldi bunları yazarken. Geçiyorum.

Bundan sonrası işin kendi yazacağımız yol hikâyesi kısmı. Yol bizi nerelere götürecek, kimlerle tanıştıracak, nasıl seçimler yapacağız, nasıl birisi olacağız... Geri kalan her şey bizim kendi hikâyemiz olacak. Özgürüz.

Özgürlük demişken *Fallout 3*'ten küçük bir anımı paylaşmak istiyorum. Oynayanlar hatırlayacaktır, birinci amacımız babamızı bulmaktı. Ama ben Vault'tan çıkar çıkmaz aldım başımı gittim. Babamızın nerede olduğuna dair ipuçlarıyla falan hiç ilgilenmeden gördüğüm her yere girip çıktım. Bu maceralarımın birisinde yolum başka bir Vault'a düştü, ilerledim, ilerledim ve kimi buldum dersiniz? Babamı! Evet, hiç peşinden koşmamama rağmen tesadüfen amacıma ulaşmıştım. İşte Bethesda'nın elinden çıkan 2008 yapımı *Fallout 3*'teki özgürlük böyle bir seviyedeydi. Yedi yıl sonra yaptıkları yeni *Fallout*'un sunacağı özgürlük seviyesini hayal etmekte güçlük çekiyorum.

Fallout 4 Boston'da geçiyor. Haritanın büyüklüğü konusunda "şu oyunundakinin bilmem kaç katı" şeklinde net bir şey söylenmedi ancak yönetmen **Todd Howard**'ın şu sözlerini not düşmek istiyorum: *"Skyrim'in açık dünya yapısı hakkında aldığımız olumlu tepkiler bizi Fallout 4'ün açık dünyasını daha fazla doldurmaya itti. Açık dünya sunuyorsak yapabilecekleriniz konusunda daha fazla serbestlik sağlamalıydık."* Bir de bunun üzerine yapımcılardan **Jeff Gardiner**'in söylediği, *"Oyunu 400 saatten fazla süredir oynuyorum ve hâlâ görmediğim yeni şeyler buluyorum"* sözlerini de ekleyin. Howard'ın *"Oyunu oynuyorum, bir şey buluyorum ve 'Bunu kim yaptı?', 'Bu ne?', 'Büyükmüş!' gibi tepkiler veriyorum"* tarzı ipin ucunu kendisinin de kaçırmış olduğunu belirten sözlerini de bir kenara koyun. Söz konusu Bethesda oyunu olunca bunların pazarlama için söylenen öylesine laflar olmadığını tahmin ediyorum. Üzerine söylenecek fazla şey yok.





Zırh craft ederken ipin ucunu kaçırmasanız sanki daha iyi.



Dedem anlatırdı, o zamanlar robotlar bile el öpmeye gelir, haylaz haylaz "İki tane akide şekeri alabilir miyim?" diye sorarmış...



Mutantlar (ork demeyin, alınıyorlar ki alınmalarını istemezsiniz)

SÖZÜN ÖZÜ

Biraz önce karakterimizin sesinin olduğunu söylemiştim ya, bu ilk başta göründüğünden çok daha derin bir değişiklik. RYO yapımcıları iki yoldan birini tercih eder; ya karakter sessiz olacak ve oyuncuya daha yoğun bağ kuracağı boş bir karakter sunulacaktır, ya da karakter konuşacak ve daha sinematik bir oyun tecrübesi amaçlanacaktır. Sessiz karakter tercih edilmişse karakterinizin söyleyeceklerini bire bir görebilecek, bolca yazı okuyacaksınızdır. Konuşan karakterde ise okuduğunuzu bir kez de sesli dinlemeniz anlamsız olacağından daha pratik ve kısa seçenekler çıkacaktır karşınıza.

BioWare, konuşan karakter sistemine ta ilk *Mass Effect*'le birlikte geçmişti. *The Witcher* zaten öyleydi. AAA RYO yapımcılarından bu sisteme geçmeyen bir Bethesda kalmıştı, o da oldu böylece. *Fallout 3*'teki ya da *The Elder Scrolls*'lardaki oyun tecrübesini sinematik olarak nitelemek pek doğru olmaz, o nedenle Bethesda'nın tecrübesiz olduğu bir bölgeye adım attığı söylenebilir. En son *Dragon Age: Inquisition* ve *The Witcher 3*'ün sinematik RYO deneyimi konusunda çıtayı hayli yükselttiğini de düşünürsek bu tarafta işi biraz zor Bethesda'nın. Yine de koskoca Bethesda yahu, bir şekilde altından kalkacaktır. Altından kalkacaktır kalkmasına da bunu ne derece iyi yapacağı şu an *Fallout 4*'le ilgili en çok merak ettiğim şey doğrusu. Nihayetinde *The Witcher 3* ve *Fallout 4* yılın sonunda karşı karşıya gelecek, yarıştırılacak. 2011'i hatırlayın. Evet, *The Witcher 2* ve *Skyrim*'e de olmuştu bu.

Diyalog demişken, oyunla ilgili en öne çıkarılan şeylerden biri de serbest diyalog sistemi. Yani birisiyle konuşurken konuşmayı yarıda bırakıp gidebilecek, istersek silah çıkarıp konuşan tipi vurabileceğiz. Hatta bu serbest yapıda az sayıda da olsa aynı anda birden fazla kişiyle konuştuğumuz durumlar da olacakmış. Yani diğer RYO'lardaki gibi konuşmanın akışına göre sırasıyla konuşan karakterler değil, inisiyatifin bizde olduğu, o sırada istediğimiz kişinin fikrini alabildiğimiz çoklu diyaloglardan bahsediliyor. Tam nasıl olduğunu anlamak için bir görmek gerek diye düşünüyorum.

RADYASYONLU GÖZ BANYOSU

Fallout 4'ün grafiklerini gördüğümde aklımdan geçen ilk şey "eh, *Fallout 3* ve *New Vegas*'ın grafikleri de böyle değil miydi?" oldu. Sonra açtım baktım videolarına, alakası yokmuş. İnsan beyninin eski oyunların grafiklerini olduğundan çok daha iyi hatırlaması ilginç bir fenomen gerçekten.

Neyse, *Fallout 4*'ün görselliği arkadaşlar... çok iyi. Evet, bu net söylenebilir. Ama çene düşürücü grafiklere sahip olmadığını da kabul etmek gerek. Bu konuda oyunu eleştirenler var aslında ama bu tip yorumlar gördükçe üzülüyorum. Grafik önemsizdir demiyorum ama belki de yapılmış en içerik dolu oyun geliyor ve devrimsel olmasa da şahane grafiklerle geliyor. Oyunun doluluğu derken yalnızca görev ve mekânlardan da bahsetmiyorum.

BURASI DA BİZİM FAKİRHANE

Yazının içerisinde crafting sisteminden bahsettim ya, işte o sistem silahlarla ve zırhlarla sınırlı değil. Kendimize oyunda ev kurabileceğiz! Tepeden tırnağa! Tamamen tercihe bağlı olan bu mevzu şu şekilde işliyor; oyunun dünyasında belli alanlar olacak ve etraftan topladığımız çerçöple duvarından kapısına, iç mimarisinden bahçesine her şeyi istediğimiz gibi kurabileceğiz. Yeterince büyütürsek etrafına satış noktaları da ekleyebileceğiz ki en iyi eşyalardan bazılarının buralardan edinilebileceği söyleniyor.
Yalnız bu evimiz yağmacıların hedefi de olabilecek ve bir jeneratör yardımıyla etrafa taretlerle, flamethrower'larla, tuzaklarla dolu savunma hatları dizip evimizi koruyacağız. Bu mevzu kule savunma oyunlarına benziyor. Yağmacılar kenardan dolaşmak yerine o oyunlardaki gibi savunmanın dizili olduğu yolu zorlamayı, flamethrower'ların ortasına girip ter atmayı tercih ediyorlar. Gerçekçi bir şey değil olmasa da Fallout'un yarı ciddi havasında gideri var yine.





OGZ İLK BAKIŞ ÖZEL

ADIN NE, SANIN NE?

Bütün Fallout'larda verdiğimiz ismin dışında karakterimizi tanımlayan karizmatik de bir lakabımız vardır. İnsanlar genelde bize o şekilde seslenir.



FALLOUT: Vault Dweller *(Vault Sakini)*



FALLOUT 2: Chosen One *(Seçilmiş Kişi)*



FALLOUT 3: Lone Wanderer *(Yalnız Gezgin)*



FALLOUT NEW VEGAS: The Courier *(Kurye)*



FALLOUT 4: Sole Survivor *(Tek Hayatta Kalan)*



Yeni Pip-Boy, Fallout'un maskotu Vault Boy'u animasyonlu bir şekilde gösterebilme kabiliyetine sahip.


Işıktan yapılma, yanlarından ateş püsküren Vault Boy. Ev dekorasyonu (gerçekten).



MİNİ FALLOUT TARİHÇESİ

Söylemeye gerek var mı bilmiyorum ama Fallout 4 serinin diğer oyunlarından bağımsız bir hikâye anlatıyor. Öteki oyunlara göndermeler olur tabii de Fallout 4'ü anlamak için önce ötekileri oynama zorunluluğu yok. Ama şöyle daha geçmişten biraz bahsetmek istiyorum.

Fallout'un dünyasıyla bizim dünyamız 1945 civarına kadar aşağı yukarı aynı tarih çizgisine sahip. Yalnız 1947'de icat edilmesi gereken transistorlar icat edilmiyor, elektronik aygıtların minyatürize edilmesi gerçekleşmiyor. Çin ve Sovyetler Birliği'nin komünist yapısı bozulmadan, güçlenerek devam ediyor, Amerikan kültürü ise 1950'lerden itibaren temel değişimlere uğramıyor.

2050'lerin ortasında Orta Doğu'nun petrol fiyatlarını yükseltmesiyle ve Tel Aviv'in nükleer bir terörist saldırıya uğramasıyla dünyanın o bölgelerinde nükleer savaşlar başlıyor. Nükleer tehdit üzerine 2054'te Amerika'da Vault'lar kurulmaya başlanıyor. 2066'da Çin'de de petrol tükeniyor ve Çin, Alaska'yı istila ediyor. 2077'de Amerika Alaska'yı geri alıyor.

Aynı yıl Amerika ve Çin başta olmak üzere çok sayıda büyük ülkenin dâhil olduğu nükleer savaş başlıyor. İlk saldırıyı kimin yaptığı bilinmiyor ama savaş yalnızca 2 saat sürüyor. Yanlış alarmlara alışmış olan Amerikan halkının çoğunluğu çalan sirenlere kulak asmıyor, Vault'lar genel olarak kapasitesinin altında insan alarak kapılarını kapatıyor. Dışarıda kalanlardan çok azı kurtuluyor, kurtulanların çoğu da mutasyona uğruyor. Dünyanın Amerika dışında kalan kısmına ne olduğu konusunda ise çok az bilgi var.

FRAKSİYONLAR

Fallout dünyasında ufak tefek bir sürü fraksiyon bulunuyor ama kimileri geniş alanlara yayılmış, sağlam yapılara sahip.

ENCLAVE: Kendisini eski Amerikan hükümetinin devamı olarak gören ve daha çok gizli bir şekilde çalışan politik güç. Bilim ve askeri tarafı da bulunuyor ki bilimsel olarak Amerika'daki en gelişmiş fraksiyon. İnsan olmayanlara toleransları yok.



BROTHERHOOD OF STEEL: Tamamen askeri teknolojilere odaklanmış büyük ve güçlü bir grup. Kime yardım edip etmeyecekleri belli olmuyor, niyetlerini her zaman çözemiyorsunuz.

FOLLOWERS OF THE APOCALYPSE: Kendilerini halka yardıma adamış, bilime ve şifacılığa odaklanmış bir organizasyon. Büyük Savaş'ın tekrar etmemesi en büyük istekleri.



NEW CALIFORNIA REPUBLIC: Demokrasi, özgürlük gibi kavramları savunan ama sorgulanası yöntemleri de bulu-nan politik federasyon.



CEASAR'S LEGION: Küçük kabilelerin toplamından oluşan saldırgan, büyük bir köle toplumu.

KHANS, VIPERS, JACKALS VE SHADY SANDS TOPLULUĞU: Yarı organize, büyük yağmacı gruplar.



CRIMSON CARAVAN: Silah ve diğer materyallerin ticaretini yapan yaygın bir organizasyon.





Bu kadar modifikasyon seçeneği bana tek bir şey düşündürüyor: Ağırlık sınırımız kaç olacak?!





Doğayı sev, ayıyı öp.



Saçma bir matematik olacak biraz ama "metrekareye düşen şey sayısı" konusunda rakipsiz olacağını tahmin ediyorum *Fallout 4*'ün. Yer şekilleri, yıkıntılar, toplanabilir eşyalar, çerçöp... Bu kadar çok şeyi bir de uçuk grafiklerle sunsalardı artık değil konsollar, hiçbirimizin bilgisayarı oyunu kaldıramazdı herhalde.

DEĞİŞMEYEN ŞEYİN SİSTEMİ

Bakıyorum da oynanıştan pek bahsetmemişim. Savaş sisteminin temelinde pek fazla değişiklik yok. Silahımızı çekip ateşliyoruz nihayetinde. Aksiyonu durdurup düşmanın hangi uzvuna vuracağımızı seçtiğimiz ve nihayetinde hayli kanlı sahnelere şahit olduğumuz ünlü **VATS** sistemimiz de yerinde duruyor tabii ki. Oyunun hem birinci şahıs kamerasından hem de üçüncü şahıs kamerasından rahatça oynanabileceği söyleniyor. Her zaman üçüncü şahıs kamerasını tercih eden biri olarak Bethesda oyunlarında bu açıyı pek tatmin edici bulmamışımdır. Ofiste *Skyrim*'i üçüncü şahıstan bitirdiğini söyleyen bir Enis'imiz var ama bence kesin yalan söylüyordur. Bethesda oyunlarıyla birinci şahıs kamerasını özdeşleştirmiş nato kafa nato mermer biri olarak bodoslama bir şekilde "Bethesda oyunu üçüncü şahıstan mı oynanır yea!" diyorum (Enis'le girişeceğimiz kavgadan önce birkaç şınav çeksem iyi olacak) *(Ben senin tarafındayım -Sarp)*.

Savaşlar bildiğimiz, sevdiğimiz tatta ama savaşa giriş şeklimiz... işte orada bir durun. *Fallout 4* hayvaninin de hayvanisi bir crafting sistemiyle geliyor (*zanaat* diye çevirmeye elim gitmedi, affınıza sığınıyorum). Şimdi birkaç rakam vereceğim. Yavaş yavaş okuyun, iyi hazmedin. Oyunda toplayabileceğimiz *binlerce* eşya olacak ve bir şeyler craft ederken hepsini kullanabileceğiz. Yani bir dürbün yapmak istiyorsak mesela; yapıştırıcıya, cama, vidaya ve metale ihtiyacımız olacak ve bu materyalleri, bulduğumuz ıvır zıvır her şeyden elde edebileceğiz. Ve, buraya dikkat; oyunda *50'den fazla silah, 700'den fazla geliştirme seçeneği* var. Yani bir silahı alın, istediğiniz özelliklere gelene kadar, ismi ve hatta türü değişene kadar modifiye edin. *Fallout*'ların zaten var olan yakın dövüş, ateşli silah, plazma silahı gibi bir sürü silah çeşitliliğini de düşünün bir taraftan. Hadi bir de bunun üstüne zırh modifikasyonunu da ekleyin. Kafayı yiyeceğiz arkadaşlar crafting'le uğraşırken.

RADROACH

Fallout 3'ten bir anı daha aktarmak istiyorum. Bu seferki daha nahoş yalnız. Ana hikâyede ilerliyorum ve yolum bir mağaraya düşüyor. Çocuklar orada kendi içlerinde bir komün kurmuş, mağaranın girişine de bir kapı dikip kilitlemişler. Ortamın lideri gibi görünen çocukla konuşuyorum, beni içeri alması için ikna ediyorum. "Açın kapıyı" diye bağırıyor diğerlerine ve kapı... açılmıyor. Bug. Ne denersem deneyeyim sonuç alamıyorum ve *Fallout 3* maceram orada bitiyor, oyunun geri kalanını YouTube videolarından izliyorum. Dostlar, şüpheniz olmasın, *Fallout 4* bug'lı olacak. Bethesda oyunları bug'lı çıkar, kaçışınız yok. Hani umarım tarihin akışında bir kırılma yaşanır da yanılırım ama siz şimdiden kendinizi zihnen hazırlayın bence.

Hazır hafif negatif girmişken kimseyi bağlamayacak kişisel bir hissimden söz edeyim. *Fallout 4* çok dolu. İçerik doluluğu değil dediğim. Yani videolardan gördüğüm kadarıyla çok fazla yerleşke, çok fazla yaşayan var. Ne bileyim, kötü bir şey değil elbette ama ben sanki *Fallout* deyince *New Vegas*'ın o ıssız havasını fazla arıyorum.

GERİ SAYIM BAŞLASIN

Onu bunu bırakın, şöyle bir bakıyorum da oyunculuğun altın yılını yaşıyoruz da haberimiz yok galiba: *Bloodborne*, *Pillars of Eternity*, *The Witcher 3*, *Arkham Knight*, *Torment*, *MGS V*, *Persona 5* ve yılın kapanışını yapmak üzere sahneye çıkacak olan *Fallout 4*! Yıllarca oynanacak büyük, ÇOK BÜYÜK bir oyun geliyor. "Hazır olun" diyeceğim de hani o da pek mümkün gözükmüyor. Kaçarı yok, balyoz gibi inecek meret!

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım/Dağıtım:** Bethesda **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 10 Kasım 2015



inceleme

Bilen Adam

BİTMEMİŞ OYUNLAR

Son yıllarda koskoca markaların oyunları nal gibi sorunlarla piyasaya çıkmaya başladı ve bu örneklerin sayısı endişe verici şekilde artıyor. *Diablo 3*, *SimCity*, *Battlefield 4*, *Driveclub*, *AC Unity*, *Halo MCE* derken kervana katılan kara şövalyemiz *Batman Arkham Knight*'ın PC versiyonuyla yeni bir boyuta taşındı bu durum.

Peki son zamanlarda ne oldu da bu noktaya geldik?

Bu sorunun bir nedeni şu: Büyük (AAA dediğimiz) oyunların üretim maliyetleri yeni nesillerle birlikte kritik düzeylere geldi. Ve neredeyse üretim maliyeti kadar da pazarlama bütçesi ayrılması artık şart oldu. 100 milyona mal olan bir oyuna neredeyse 100 milyon dolar da reklam bütçesi ayrılması, en babayiğit firmaları bile sarsan bir şey. Hele ki o oyunun yılbaşı sezonuna yetişmemesi, kâbuslarında bile görmek istemedikleri bir sorun.

10 yıl önce "oyun" bir üründü. Ama artık birçoğu hem ürün, de hem bir hizmet, bir kısmı da sadece hizmet (free2play ve offline tarafı olmayan oyunlar). Bir ürünü beklentinizin %90'ını karşıladığında kabul edebilirsiniz, ama bir hizmeti? Otobüs sizi yolun %80'ine götürse kabul eder misiniz? Veya temizlik şirketi evinizin bir odasını pis bırakıp gitse? Otobüs firması da, temizlik şirketi de bunun farkında, ama onların verdiği hizmete göre binlerce kat karmaşık olan ve değişken içeren "bir hizmet olarak oyun" üreten firmalar, işin çuvaldızı onlara batmadan farkına varamıyorlar.

Bir diğer sıkıntı ise, artık milyonların oyun oynaması. Bu firmalar ne yaparsa yapsınlar bin farklı sistemde, bin farklı oynayışı test ettiremezler. Çapı belli olan bir havuzla sınırlı test imkânları. Ama oyun çıktığı gün, milyonlarca insan aynı anda oyuna abanıyor. Ne kod, ne sunucular, ne de oyunun kendisi böyle bir teste hazır olabiliyor. Bunun üstesinden nasıl gelirler bilemiyorum.

Geliştiricilerin ihmalkârlığından çok dağıtıcı ve dağıtıcı hissedarlarının baskıları bu durumu besliyor. Biliyorlar ki artık "minimum kabul edilebilir seviyede" çalışan bir oyunu piyasaya çıkarıp akabinde yamamaya başlamak bir iş modeline dönüşmeye başladı.

Bu noktada biz oyuncuların tek yapabileceği şey, oyunlara bile bile lades olmamak. Ön sipariş kültürü bizim ülkemizde az ama yine de oyun çıkmadan önce %10 indirime kanıp oyunu almamak, profesyonellerin ve kullanıcıların incelemelerini beklemek en doğru hareket olacaktır.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Broken Age	8+	81
Car Mechanic Simulator 2015	8	71
Crypt of the Necrodancer	8+	87
Dungeons 2	7	71
Kerbal Space Program	8+	88
Not a Hero	7+	75
Project Cars	7	83
Solarix	6	55
State of Decay: Year One Survival Edition	5+	72
Stealth Inc. 2: A Game of Clones	7	76
The Evil Within: The Consequence	7	75
The Witcher 3: Wild Hunt	9++	94
Toren	6	59
Transocean The Shipping Company	7	-
Wolfenstein: The Old Blood	7	76

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

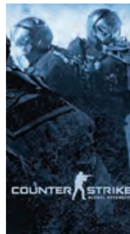
1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

STEAM YAZ İNDİRİMLERİ

Çok şükür bitti Steam yaz indirimleri! Cüzdanımızı zor kurtardığımız bu indirimlerden en çok ne almışız bir bakalım:

OYUN	KAÇ KİŞİ SATIN ALMIŞ*
Counter-Strike: Global Offensive	935.437
ARK: Survival Evolved	445.857
Castle Crashers	422.489
Left 4 Dead 2	398.306
How to Survive	302,893
The Witcher 2	278.061
Payday 2	273.059
Borderlands 2	267.871
Fallout: New Vegas	259.088
Metro: Last Light Redux	241,823







* Steam'den resmi olarak rakamlar gelmediği için, bu satışlar kesin değerleri yansıtmamaktadır.

BATMAN ARKHAM KNIGHT

GERÇEKLERLE YÜZLEŞMEK

ENİS KİRAZOĞLU

BİR KONSOL OYUNCUSUNUN HİKÂYESİ

İnsanın üzerine bir hüzün çöker ya bazen, hani kamyon çarpmışa dönersiniz. Omuzlarınızda bir ağırlık, taşıyamayacağınız bir yük hissedersiniz. Acınız dünyadaki en büyük acı haline gelir. Bazen sadece "siz" varsınızdır. Taşıyamayacağınız yüklerin üstünüze atılması sebebiyle kendinize acırsınız. İçten içe yaşadığınız acının yeryüzünde bir kırıntı dahi olamayacağını bilmek belki de size devam etme gücü verir. Belki doğru olanı yapma güdüsü, belki de sevdikleriniz sizi ayakta tutar. Motivasyonunuzun her zaman için ne olacağını kestiremeyebilirsiniz. Fakat bir şeyler itmediği sürece ayağa kalkamayacağınızı bilirsiniz. Değilsinizdir çünkü o kadar güçlü...

Ama "bu adam" için işler farklı. Zengin, güçlü, zeki olma meziyetlerinin dışında bir kudret var bu adamda. Yaptığı her hareketi sorguladığınız, neyin doğru neyin yanlış olduğunu kestiremediğiniz anlarda bile bu adam sizde güven duygusu uyandırıyor. Tüm sevdikleri, tüm korumak istedikleri tehlikede dahi olsa bu adamın ayakta kalma gücü hayranlık uyandırıyor. Batman'in gücünün, aklının, teknolojisinin ötesini gösteriyor bu adam. Batman maskesinin altında yatan endişeleri, koruma dürtüsünü, bu uğurda verilen kararları, pişmanlıkları simgeliyor bu adam. İlk kez Batman'i böyle görmenizi sağlıyor. İlk ve son kez...

BİR PC OYUNCUSUNUN HİKÂYESİ

İnsanın üzerine bir hüzün çöker ya bazen, hani kamyon çarpmışa dönersiniz. Omuzlarınızda bir ağırlık, taşıyamayacağınız bir yük hissedersiniz. Acınız dünyadaki en büyük acı haline gelir. Bazen sadece "siz" varsınızdır. Taşıyamayacağınız yüklerin üstünüze atılması sebebiyle kendinize acırsınız. Ekran kartınıza, onca para saydığınız bilgisayarınıza acırsınız! İlk kez bu adamla birlikte görürsünüz bilgisayarınızın bu halini! Optimizasyon denen nanenin ne kadar mühim bir şey olduğunu bir kez daha anlarsınız! Konsol sahipleri oyunu cayır cayır oynarken 'fps' kilidini kaldırmanın peşine düşer, sağa sola süzüldüğünüzde oyunun neden donduğunu çözmeye çalışırsınız!

Allah seni kahretmesin Rocksteady!

SPOILER MI? YO DOSTUM YO!

Size yazıyla ilgili bir spoiler vereyim: Batman'in hikâyesinden bahsetmeyeceğim buralarda. Bahsedemem çünkü. Yapımcılar bile oyunun sadece ilk kısmını göstermiş bize bugüne kadar. Sırf senaryo detayları belli olmasın diye. O yüzden ihanet beklemeyin benden. Fakat elimizde sağlam bir hikâye örügüsü barındıran bir oyun olduğunu açıkça ifade edeyim. Tahmin edilebilir tarafları, klişe anları olsa da, ilk kez Batman'i bu kadar yakından göreceksiniz. Düşüncelerini anlatmasa bile anlayacak, göstermese bile tanık olacaksınız. Batman'in neden bu kadar büyük olduğunu bir kez daha, üstelik de en iyi şekliyle kavrayacaksınız.

Vereceğim bir spoiler da oyunun PC sorunları üzerine tartışmayacak olmam. Onun yerine sizleri, Sinan'ın son sayfadaki *sorun-çözüm* yazısına davet edeceğim. Dertler o kadar büyük çünkü...

ARKHAM KNIGHT KİM YA?

Batman: Arkham Knight hiç heyecanlandığım bir



yapım değildi açıkçası. Bunun kendimce basit sebepleri vardı elbette. İlk üç oyunu çok sevsem de dördüncü oyunu yeni bir yapım haline getirecek yenilik göremiyordum. Ayrıca Batmobile gibi sevmeyeceğime kesin gözüyle baktığım bir yenilik de beni oyundan soğutuyordu. Tabii bir de işin "kötü adamlar" kısmı vardı. Bu zamana kadar zilyon kere gördüğümüz adamları bir kez daha görecek olma fikri heyecandan uzaktı. Ayrıca Scarecrow esas kötü olabilecek ağırlığa sahip miydi ki? Hele Arkham Knight... O kim oluyordu?

Eminim bu sorulardan en azından ikisi sizin kafanızdan da geçmiştir. Hepsine tek tek cevap vereceğim, fakat Batmobile'den başlamak istiyorum. Hem tank hem hız manyağı olabilen bu araç, oyunun en büyük yeniliği çünkü. Üstelik de çok eğlenceli!



TEK BAŞINA BİLE TAM BİR BAŞ BELASI OLABİLİYOR HARLEQUIN





"Gel kızım diyorum anlamıyorsun! İlla böyle mi muamele yapalım?!"



DUAL-PLAY

Robin, Catwoman, Nightwing... Oyun boyunca sırt sırta mücadele vereceğiniz insanlar kendileri. Kendilerine kavga esnasında tek tuşla geçiş yapabiliyorsunuz. Görevler doğrultusunda çıkan bu karakterlerle oynamak bir Batman kadar tatmin etmiyor belki fakat çeşitlilik anlamında hoş bir hamle olmuş. Bu üç karakter arasından en çok Robin ile atıldığımız maceraların tatmin ettiğini de söyleyeyim. İyi vuruyor kerata.

Ama maalesef ham, hem de çok ham...

Batmobile, Gotham'ın yeni açık dünyasında gezintiye çıkabileceğiniz yeni ciciniz. Tabii Arkham Knight ve Scarecrow'un üstünüze saldığı araçlarla rekabet etmeniz için de en önemli silahınız. Kendisinin iki formu bulunuyor. Orijinal formu hızlı bir araçken, ikinci formu silahlarını ortaya çıkararak araca bir tank görüntüsü katıyor. Tank halindeyken yapabileceğiniz birkaç saldırı çeşidi var. Ağır füzelerenizi salmak ya da makineli silahınızı kullanmak bu saldırılar arasından en çok başvuracağınız iki tanesi. Tank formundayken sağa sola kaçmak gibi hızlı manevralara da sahipsiniz. Zaten Batmobile'in mantığı da buna dayanıyor. Düşmanın atış menzilinden kaç, sonra hedefe kilitlen ve vur. Kaç ve vur. Bu kadar. Devamlı olarak gireceğiniz aksiyon bu. Ama işin bir de gizlilik kısmı var. Şaşırdınız mı? Evet, gizlilik; hem de Batmobile ile.

Aklınıza öyle karizmatik şeyler gelmesin sakın (görünmezlik kalkanı gibi). Çok gereksiz bulduğum bu gizlilik kısmı aslında tamamen Batman'in mantığını devam ettirme amacı güdüyor. Eski oyunlardan da aşina olduğumuz *"burada gizli ilerleyeceksin, burada aksiyona gireceksin"* muhabbeti araba için de geçerli. Bazı büyük tankları sadece arkadan vurabiliyorsunuz. Bu yüzden mini haritanıza bakarak araçların arkasına Batmobile'inizle gizlice sızıyor ve işlerini bitiriyorsunuz. Yakalanırsanız vay halinize. Hemen topuk yapmanız gerek. Dediğim gibi, birebir savaşma şansınız yok.

Tüm bu dinamiklerin dışında Batmobile'in en rahatsız edici tarafı *Arkham* oyunlarının o tok hissiyatını biraz aşağı çekmesi. Oynanış açısından gayet tatminkâr olan Batman'in yanında Batmobile çok 'arcade' kalıyor. Sanki bir *Blur* ya da onun ayarında ortalama üstü bir aksiyon/yarış oyunu oynuyormuş gibi hissediyorsunuz. Sürüş dinamikleri keyif verse de işin aksiyon kısmı oyunun genel görüntüsüne kıyasla oldukça zayıf.

Batmobile'in gelmesi oyunun görev ve bölüm tasarımlarını da etkilemiş durumda. Neredeyse her ana görevde bir şekilde Batmobile'e binmeniz gerekiyor. İlk görevlerde bu durum beni çok rahatsız etse de önceki oyunlarla arasında bir fark yarattığından dolayı sonrasında memnun kaldım. Düşmanların garaj kapısını kilitli tuttuğu bir mekana sızıp, oradakileri pataklayıp, garaj kapısını açarak Batmobile'i içeri almanız gereken pek çok görevle karşılaşacaksınız.

Bu durumun güzelliği hem aksiyonu hem de bulmaca mantığını çeşitlendirmesi. Ancak Batmobile'in asla affedemeyeceğim bir kusuru var: O da **boss savaşları**!

Özellikle *Arkham Origins*'te çok beğendiğim boss savaşları, biraz da Batmobile'in gelmesiyle, ölmüş diyebilirim. Hatırı sayılır bir boss savaşı bulamayacaksınız. Boss savaşı olacağını düşündüğünüz yerlerin de Batmobile aksiyonuna feda edildiğini görmek bünyenizde ufak çaplı bir hüsran yaratacak.

BİR GECE, BİN DÜŞMAN

Batmobile için yaptığım tüm bu atarlanmalara rağmen ana karakterimiz Batman için işler tıkırında. Kendisi sapasağlam, taş gibi duruyor. Dövüşlerde ağız burun kırmaya da devam ediyor. Üstelik bu kez ağzını kırdığı tipler sıradan serseriler değil. Özel eğitim almış paralı asker ordusuyla mücadele ediyoruz. Tabii bu, çok farklı düşman tipleri göreceğiniz anlamına gelmiyor. Önceki oyunlarda gördüklerinizin benzeriyle karşılaşıyorsunuz yine. Fakat aksiyon hâlâ keyifli, hâlâ doyurucu.

Arkham Asylum ile dövüş sisteminde yapılan devrim, malumunuz pek çok oyunu da etkiledi. *Shadow of Mordor*, *Sleeping Dogs* ve daha pek çok oyun bu dövüş mantığını oyunlarına yerleştirdi, hâlâ da yerleştirmeye devam ediyor (*Mad Max*). Fakat bu oyunların ardından *Arkham Knight*'ın başına oturunca bir şey fark ettim: Batman inanılmaz hızlı. Mübalağa falan etmiyorum. Gerçekten çok hızlı. Oyunu ilk açtığımda yaptığım hareketleri takip edemiyor, etrafa ayak uyduramıyor, neyin ne olduğunu göremiyordum. Muadillerine nazaran Batman'in hareket-

FRINGE'IN DR. WALTER'I SCARECROW'A O KADAR GÜZEL BİR TINI AŞILIYOR Kİ...





Aracınızı da upgrade ediyorsunuz tabii ki.

GOTHAM GAZETTE

→ BATMOBILE, O CÜSSEYE RAĞMEN GİZLİLİK ÖZELLİĞİNE SAHİP

YAN GÖREVLER

Arkham Knight'ta da senaryo anlamında oldukça doyurucu yan görevler bulacaksınız. Toplamda 15 tane olan yan görevlerin her zaman için nerede çıktığını göremiyorsunuz. Haritada gezerken duyacağınız bir ses veya konuşma, orada yan görev olduğunu belli edebiliyor. Ama korkmayın, eğer uzun bir süre denk gelmezseniz Alfred "şurada bir şeyler var efendim" diyerek size yan görevin yerini işaret ediyor. Açıkçası genel hatlarıyla hepsinin belli bir tarzı olması biraz keyfi baltalasa da kendini oynattırıyor. Belli bir tarzdan kastım; X düşmanın görevine giderken devamlı gizli oynayacağınızı, Y düşmanın görevine giderken arabayı takip edip mekan basacağınızı biliyor olmanız. Bu yüzden yan görevler biraz sürprizden uzak. Ama Batman'in zengin düşman yelpazesi sayesinde sırf senaryo akışını görmek için bile yan görev yapacaksınız.



YAN KARAKTERLER

Tüm Arkham serisi boyunca gördüğümüz ezeli rakiplerimizle tekrar çarpışıyoruz. Fakat bu kez derdimiz, onlarla olan hesabımızı kapatmak. Bize kızgın oldukları yanlara tanık oluyor, düşüncelerinin iç yüzünü daha iyi anlıyoruz. Hatta bazı karakterlere acıyıp sempati bile gösterebilirsiniz. Dent, Penguin, Poison Ivy, Riddler'ın yanında birçok sürpriz karakterin yer aldığı oyunda kimseyi es geçmemeye çalışın. Hepsinin size söyleyecek bir çift sözü var, emin olun.





İPUCU!



Ekipmanlarınız arasından ilk olarak elinize geçtiği gibi **Disruptor**'u geliştirin. Özellikle gizli gideceğiniz anlarda inanılmaz yardımcı oluyor. Silahları bozmaktan tutun da, koca koca drone'ları imha etmeye kadar varıyor yetenekleri.



Kavga esnasında ilk olarak ortamda beyazlı abiler varsa onlara girin. Çünkü bu arkadaşlar yere düşen insanları tekrar ayağa kaldırıp savaşa sokuyor. Ya da onlara elektrik desteği sağlıyor. Kolay dayak yerler, ama isterseniz kavgadan önce Disruptor ile o özelliklerini de imha edebilirsiniz.



ALFRED'DEN DAHA ÖNDE, JOKER'İN CANINI YAKTIĞI ORACLE YANIMIZDA BU SEFER

lerindeki bu hıza alışmam bir 30 dakikamı aldı. Ama alıştıktan sonra neden en iyisinin Batman olduğunu bir kez daha anladım. İnanılmaz akıcı animasyonların dışında, güçlü olanın siz olduğunu hissettiren bir dinamik var bu oyunda. Evet, yine ışınlanıyormuşçasına uzak mesafelere uçtuğumuz anlar oluyor. Fakat önceki oyunlara nazaran daha yoğun, daha dolu bir dövüş algısı yaratıyor *Arkham Knight*. Dövüş esnasında çıkarabildiğiniz oyuncaklarınızla, artık çevreyi de kullanabilmenizle birlikte arenanın hakimi olduğunuzu hissediyorsunuz her daim.

Batmobile'de bahsettiğim "bir gizli görev - bir aksiyon görevi" mantığı *Arkham* oyunlarının vazgeçilmezidir. Fakat bu kez işler o kafada gitmiyor. Yine gizli ilerleyeceğiniz ve aksiyona girebileceğiniz yerleri ayırt edebiliyorsunuz. Fakat elinizdeki ekipmanlar sayesinde gizli gitmeniz gereken bölümlerde bile olay çıkarabilirsiniz.

Batman'in alet edavatı meşhurdur. *Arkham Knight* bu işi birkaç adım daha öteye taşımış ve sizlere çok keyifli yeni oyuncaklar getirmiş. Bunlar arasından en çok ses kopyalama cihazını sevdim. Arkham Knight'ın sesini taklit ederek adamlarına emir yağdırma şansına sahipsiniz artık. Yanyana duran iki düşmanı birbirinden ayırmak için *"git şurayı kontrol et"* komutu verebilmeniz hem keyifli hem de işin taktiksel kısmını geliştirmiş.

Olay çıkarmak içinse önceki oyunlardan da aşina olacağınız "silah bozucu aletimiz" (disruptor) hazırda bekliyor. Düşmanların silahlarını imha ederek ellerindeki avantajı, bir anda kendi avantajınıza çevirebiliyorsunuz. Fakat Batman'i ortamın kralı yapacak en güzel yenilik "Fear Takedown" olmuş. *Arkham Knight* ile birlikte gelen fear takedown, düşmanlara sürpriz saldırı yaptığınız anlarda ortaya çıkan bir özellik. Geliştirmeniz halinde arka arkaya beş kişiyi korkutarak saniyeler içinde yere indirebiliyorsunuz. Özellikle açık havada, yağmur altında ağır çekime giren Batman'in bu hareketlerini izlemek tarif edilemez bir haz.

Oynanış olarak *Arkham Knight*'ı özel bir yere koymanın en büyük sebebi, içerisinde bardındırdığı çeşitliliği aslında. Evet, önceki *Arkham* oyunlarından çok farklı bir şey göstermiyor size. Fakat yine de her görev için gösterilen özeni oynanış bazında hissetmek, bu tarz bir açık dünya yapım için oldukça zor bir iş. →

→ ŞEHİR BOŞALTILMIŞ OLABİLİR AMA GORDON AİLESİNİN GİTMEYE NİYETİ YOK



BATMAN YENİ BECERİLERİYLE GOTHAM'DA RESMEN UÇUYOR ARTIK

Ama *Arkham Knight* bu özeni sonuna kadar gösteriyor. Yan görev ya da ana görev fark etmeksizin girdiğiniz her delikteki ince işçiliği takdir ediyorsunuz.

GOTHAM'DA KONUŞAN KONUŞANA

Dedikoduyu seven bir millet olduğumuzu kabul ediyoruz değil mi? Valla ben kabul ediyorum. Üstelik Batman'i oynadıktan sonra bir kez daha emin oldum. Şöyle anlatayım; açık dünya bir oyun var avucumuzda. Ve bu açık dünyada yer alan serseri (thug, milita) grubu elbette ki kendi arasında konuşuyor. Siyaset, politika, futbol vb. muhabbetlerden çok, o anki olayları sohbetlerine konu ediyorlar. Ve siz de Batman'in teknolojileri sayesinde rastgele süzülürken bu muhabbetlere kulak kabartabiliyorsunuz. Ve inanın kabartacaksınız da. Hani böyle bulunduğunuz ortamda sizin hakkınızda dedikodu döner de kulak misafiri olursunuz ve merakla dinlersiniz ya... Sonuçta insanın en çok merak ettiği dedikodu kendisi hakkında dönen dedikodudur. İşte Batman'de de tam olarak böyle hissedeceksiniz.

Geçen yine bir yerden bir yere süzülüyordum ki o esnada duyduğum serserilerden birinden gelen, "*Bence Arkham Knight çok fasa fiso, Batman ağzını kırar onun*" sözleri eheheh diye gülmeme sebep oldu. Ne sandın oğlum tabii kırarım ağzını... Fakat bunun üzerine diğer serseriden gelen, "*Saçmalama! Arkham Knight'ı hiç gördün mü? Batman'in ona yaklaşma şansı bile yok. Tek hareketle Batman'in fişini çeker*" cümlesiyle havadan aşağı doğru son hız süzülüp, "*ne diyon lan sen it!*" diyerek serserinin ağzını kırmam da 10 saniyemi aldı. Arkham Knight ağzımı kıracakmış! O kim oğlum?! Adam mı lan?! Gelmiş efenim üç oyunun ardından en son oyunda bana şekil yapıyor! Yürüyün gidin buradan hepinizi döverim! Yürüyün lan!

Adamın sinirini zıpalatıyorlar gerçekten de. Ama her zaman bu tarz sinir bozucu şeylere denk gelmiyorsunuz. Her biri diğerinden farklı yüzlerce muhabbet dönüyor ortamda. Aralarından en çok güldüğümse bir serserinin serzenişi oldu:

"Tamam, Hugo Strange, Scarecrow kadar güçlü bir adam değildi... Ama en azından haftada bir yemek kolisi gönderiyordu :("



GERÇEK SON

Şimdi kendimce biraz sinir bozucu bulduğum bir konu da; Batman'in tam sonunu görmek için oyunun yüzde 90'ını bitirmemiz gerekmesi. Yani ana hikâyeyi sonlandırmak yeterli değil. Toplam 16 görevden 14'ünü bitirmeniz gerekiyor sonu görmek için. Fakat bu görevlerin hepsi de keyifle yapacağınız işler olmayabilir; klasik araba kovalamaca, tank aksiyonu, mekân ele geçirme gibi açık dünya görevleri de var bunların arasında. O yüzden amacınız sadece hikâyeyi görmekse bile ana senaryoda çok hızlı gitmeyin, diğer taraflara da ara ara el atın. Yoksa gerçek sonu görmek için oyunun yan görevlerini de yapmanız gerektiğini öğrenince koca bir "haydaa" çekebilirsiniz.



Batman'in düşmanları artık zırhlı. Sanki bir Crysis oyunundan fırlamış gibiler.

İPUCU!



Freeze Blast bombanızı oyun size hikâye esnasında vermiyor. Panessa stüdyosuna girip soldaki ilk hücrenin yanından bu ekipmanı kendiniz alabilirsiniz.





Gizlilik esnasında eşyalarınızı kullanabileceğinizi unutmayın. Her eşya elbet bir şekilde işe yarıyor. Çevreyi, etkileşime girilecek şeyleri kontrol edin.





Batmobile ile aksiyon, oklardan kaçmak ve ateş etmek üzerine kurulu.



Oyuncaklarımızı bu dairesel menü aracılığıyla rahatça seçebiliyoruz.



Bunu duyunca acısam mı, gülsem mi karar veremedim. Hemen indim yanlarına GİS (Gotham İşçi Sendikası) kartını verdim, *"arayın oğlum burayı"* dedim, *"kendinizi ezdirmeyin!"*

"BATMAN BU GECE ÖLECEK!"

Tabii açık dünya sadece dedikodu kazanı için yapılmamış. Ele geçirilecek pek çok kule, pek çok giz (Riddler yani), yapılacak tonla iş var. Önceki oyunlara nazaran daha geniş bir dünya sunulmasının avantajını kullanmış Rocksteady. Ana düşmanlarımız Scarecrow ve Arkham Knight dışında da uğraşacak pek çok düşman ve onların görevleri yer alıyor bu dünyada. Özellikle Riddler'ın bu oyundaki konumunu çok beğendim. Normalde tüm Arkham oyunlarında aynı yapıda görmekten sıkıldığım Riddler için şahane bir yan görev serisi düzenlenmiş. Hem bulmaca hem oynanış hem de hikâye anlamında çok doyurucu bu görevler. Muhakkak göz atın... Gerçi ben demesem de merak unsuru sizi o görevleri yapmaya zorlayacaktır.

Oyuna ismini veren Arkham Knight ise açıkçası çok benimsediğim ve güçlü bulduğum bir düşman olmadı. Kimliğini bilmemenizin verdiği gizemi ve askeri eğitim almış bir orduyu Gotham'a salması sebebiyle Arkham Knight korkutucu bir görüntü çiziyor. Fakat beklediğim kadar etki bırakmadı üzerimde açıkçası. Scarecrow için de benzer bir durum geçerli. Çok tehlikeli işler yapabileceğini biliyorsunuz ve görüyorsunuz ama yine de bir **Joker**'in ağırlığına yaklaşamıyor ikisi de...

Joker mi dediniz? Neyse çok bir şey demek istemiyorum Joker'le ilgili. Oynarsanız görürsünüz, oynamazsanız başka bir zaman başka bir yerde konuşuruz.

"MERAK ETME, BUNA İZİN VERMEYECEĞİM"

Tüm oynanış çeşitliliği, karakter zenginliği gibi olayları bir kenara bıraktığımızda bile Batman gerçekten de çok iyi gözüken bir oyun. Üstelik kullandığı grafik motoru Unreal Engine 3 olmasına rağmen (yani önceki *Arkham* oyunlarıyla aynı). Uzak çizim mesafesi, kaplama kalitesi gibi konularda beklemediğim kadar iyi bir iş var ortada. Hepsinden önemlisi de konsollarda oynadığım en sorunsuz oyun diyebilirim. Uzun zamandır teknik anlamda bu kadar sorunsuz bir oyunla karşılaşmamıştım. Ara ara çıkan ufak tefek pop-in'ler dışında UE3'ün kronik "kaplamaların geç yüklenmesi sorunu" bile büyük ölçüde aşılmış durumda. Üstelik fizikler konusunda da son dönemin en başarılı yapımlarından. Batmobile ile vurduğunuz şeylere dikkat edin, ne demek istediğimi göreceksiniz.

Fakaaaaat!.. Büyük bir fakat var burada! Çünkü olaylar PC için aynı minvalde işlemiyor biliyorsunuz ki. Tabii işin o kısmında sözü PC'de cebelleşen insanlara bırakmak benim adıma daha doğru olacaktır. Ben, kendi yaşadığım deneyimi sizlerle uzun uzun paylaştığımı düşünüyorum. *Arkham* serisinin son oyununda Batman ile son kucaklaşmamı anlattım sizlere. Aslında çok istemediğim, çok özlem duymadığım bu kucaklaşmadan gayet de memnun ayrıldığımı belirttim. Bilmediğimiz, görmediğimiz bir şey yoktu belki son *Arkham* oyununda. Ama mevcut yapının üzerine nasıl güzel çıkılacağının iyi bir örneğiydi *Arkham Knight*.

Yenilik açısından sınıfta kalsa da hikâyenin bu kadar kuvvetli olduğu, özenli görevlerle oynanışın çeşitlendiği bir yapım şu fani dünyada çok yok. O yüzden oynayacak bir şeyler aramanın ötesinde kendinizi bir şeylere kaptırmak istiyorsanız *Batman: Arkham Knight*'ı kaçırmayın. Önceki oyunlarını oynamış olsanız da olmasanız da...



YAKIN DÖVÜŞTEKİ TOKLUK, ROCKSTEADY OYUNLARINA ÖZEL HERHALDE


"İşte karmaşa esnasında el ele tutuşan romantik bir çift..."



GOTHAM GAZETTE → "BATMAN BU GECE ÖLECEK!" ARKHAM KNIGHT'IN DİLİNDEN DÜŞMEDİ!



BATMAN
ARKHAM KNIGHT

"YENİDEN" ÇIKANA KADAR SİZİ HAYATTA TUTMAYA ÇALIŞALIM

SİNAN AKKOL

Öncelikle tüm PC oyuncularına "geçmiş olsun". Büyük bir iştahla beklediğimiz *Arkham Knight* konsollarda canavar gibi çıkarken, PC'lerimize teknik yanı aksayan bir oyun olarak geldi. Son iki yıldır büyük oyunlarda bu durumla karşılaşmaya alışmıştık zaten (*AC Unity, Battlefield 4, Master Chief Edition*) ama eski dost Warner Bros.'dan böyle bir falso beklemiyorduk doğrusu.

Oyunun çıkışına bir gün kala minimum sistem gereksinimleri değiştirilince bir şeylerin ters gittiğini sezmiştik. O ana kadar minimum sistem gereksinimlerinin GPU tarafında sadece NVIDIA 660 yazarken, o gün eklenen Radeon HD 7950 (3 GB) ve "*oyunun AMD ekran kartlarında çok sorunlu çalıştığına*" dair resmi uyarı yazısı antenlerimizi kabartmamıza neden oldu.

Ve 24 saat sonra olan oldu! Ofiste oyunu o ilk heyecanla oynamaya başladığımda yaşadığım şoku anlatamam: Batmobile'i kullanırken, Grappling Hook'la hızla çatıya tırmanırken çok hızlı geçişler oluyordu. Normalde oyunun bu geçişleri rahatlıkla yapabilmesi gerekirken, özellikle Batmobile kullanımında oyun 10fps'nin altına düşünüyor, hatta donup kalıyordu. Kötü adamları kovalamak, şehirde dolaşmak imkânsızdı bu halde. Ekran tazeleme kendine geldiğindeyse birçok kez oyunun sesi gidiyor ve bir daha gelmiyordu.

Bunlar oyunu destekleyen NVIDIA'yla benim yaşadıklarım. AMD sahipleriyse çok daha korkunç sorunlar bildiriyordu: Yeni editörlerimizden Baran Köse Radeon HD 7990 ekran kartında dövüşlerde daima düşük FPS, sinematik girdiğinde oyunun yavaşlaması, Fear ve Silent Takedown'larda fps düşmesi ve hatta "yeni karakter biyografisi açıldı" mesajlarında bile oyunun 3-4 saniye dağılması gibi manasız sorunlar yaşıyordu.

Bunlar sadece oyunun oynanmasını imkânsız hale getiren teknik aksaklıklar. Bir de görsel olarak konsolların gerisinde PC versiyonu. En bariz eksiklik, PS4 versiyonundaki şahane yağmur efektinin yerinde yeller esiyor olması PC'de. Sadece basit bir ıslaklık dokusu var. Ayrıca, oyun 30 fps'ye çakılı olarak geliyor. Diğer sorunlar yanında devede kulak olsa da, hayvani sistemleri olanları da çileden çıkaracak bir durum bu.

Bütün bunları ucuca ekleyince, *Batman: Arkham Knight* bu yılın "ilk" fiyaskosu olarak ortaya çıktı. Ubisoft veya bir başka firma PC versiyonunun çıkışı konsollardan birkaç hafta veya ay sonrasına ötelemesine laf etmeyiz herhalde bundan sonra. *GTA 5*'in yeni nesilden altı ay sonra çıkmasının bir sebebi varmış demek ki.

İşin en ilginci de ne biliyor musunuz? Oyunla ilgili ufacık birkaç ayar yaptıktan sonra hiçbir takılma veya göze batan bir görsel sorun yaşamadan oyunu çatır çatır oynamaya başladım ve hem mükemmele yakın görselliğinden, hem de müthiş hikâye ve oynanışından büyük keyif alıyorum (sistemim: *Intel Core i5 3,4 Ghz, 8GB bellek, NVIDIA GeForce 770*). Ama biliyorum ki oyunu bu haliyle tavsiye edersem, içinizden birilerinin canı yanacak. O yüzden tavsiyem, henüz almadıysanız Warner oyunu Steam'de yeniden satışa sürüp tüm sorunların giderildiğini açıklayana kadar bekleyin. Ama eğer almış bulunduysanız, aşağıdaki çözümlerin sinir krizlerinizi giderme ihtimali var.

Normalde oyunun PC versiyonunu inceleyecektik ama oyun satıştan çekilince, PS4'e döndük. Tekrar piyasaya çıktığında umarım bu sorunlar giderilmiş olur yoksa *Assassin's Creed* gibi, Batman efsanesinin de adına büyük bir leke sürülmüş olacak.

ARKHAM KNIGHT'I HAYATA DÖNDÜRME OPERASYONU

- NVIDIA Gameworks altında ne varsa kapatın!
- Sakın hiçbir ayarı "Ultra"ya çıkarmayın!
- \Steam\SteamApps\common\Batman Arkham Knight\BMGame\Config klasöründeki BmSystemSettings.ini dosyasını bulup açın. Max_FPS=30 satırındaki "30" değerini "120" yaparsanız, 30 FPS kilidinden kurtulursunuz. (Bunu yapmayı benim gibi oyunu nispeten sorunsuz oynayanlara tavsiye ediyorum.)
- Hızlı hareketlerde (Batmobile sürüşü, uçuşlar, dövüşler vs.) dönmelerin sebebi Motionblur ayarları. Hazır BmSystemSettings.ini dosyasına girmişken şu üç ayarı da şu şekilde değiştirin:
  - AllowRadialBlur=False
  - MotionBlurSkinning=0
  - MobilePostProcessBlurAmount=0.0
- Oyunu her açtığınızda beş tane logo seyretmek istemiyorsanız: Steam'den Batman'in üstüne sağ tıklayıp PROPERTIES'i ve SET LAUNCH OPTIONS'ı seçin. Açılan pencereye "-nologo" yazın (tırnaklar olmadan).
- Oyunu SSD'ye kurmak bazen sorunları gideriyormuş, ama ben denemedim.





■ Senaryo muhteşem!
■ Oynanış çeşitliliği
■ Görsel tarzı
■ Batmobile hoş...

■ ...fakat ham
■ Yan karakterler daha iyi entegre edilebilirdi
■ PC'deki ölümcül hatalar

8+

SON KARAR

Yukarıdaki not tabii ki sadece konsol sürümü için geçerli. PC notunu ise veremiyoruz, ki bu Arkham Knight için iyi bir haber.

KÜNYE **Tür:** Aksiyon / Macera **Yapım:** Rocksteady Studios **Dağıtım:** Warner Bros. **Kutulu Fiyatı:** 86TL (PC) **Yaş sınırı:** +16 **Dijital Fiyatı:** 209TL (PSN) **Dahası için:** tinyurl.com/ogz93-bat



DEVIL MAY CRY 4: SPECIAL EDITION

AĞLAMA TİRİŞ -ENES K.

Devil May Cry 4: Special Edition'dan bahsetmeden evvel içine düştüğüm bir girdaptan bahsetmek istiyorum size: Uzun süre önce çıkmış oyunların elden geçirilerek piyasaya sürülmesinden gelen gına bir tarafa, bu oyunları layıkıyla incelemek de çok güç yahu! Nitekim kıstasımız oyunun o günden bu güne ne kadar değiştiği midir, ne kadar geliştiği midir, eski sürümü ile arasındaki fiyatı farkı mıdır yoksa hepsi midir, tam bir keşmekeş...

Kendimle uzun süren savaş sonrası (kazanamadı), bu tür oyunları değerlendirirken oyun yapısını -gelişen teknolojiyi de hesaba katarak- acımasızca eleştirmemek gerektiğini, grafikleri değerlendirirken de kendimize "ya bugün çıksaydı?" diye sormanın anlamlı olacağına kanaat getirdim. Tüm bunları göze alarak son lafımı önden söyleyebilirim: *DMC4SE* benim şu ana dek karşılaştığım en başarılı "yeniden sürüm" oyunlardan biri...

Bildiğiniz gibi, *Resident Evil* serisinin devamı olarak tasarlanan bir oyunken, hem baş karakterinin karizması hem oynanışın akıcılığı hem de yarattığı atmosferle milyonlarca seveni olan köklü bir seri *Devil May Cry*. Azılı bir hayranı olarak, beş oyun içinde benim en ısınamadığım *DMC4* olmuştu açıkçası... Serinin bütün oyunları gibi başından en fazla 3-4 kez kalkarak bitirmiş olmama rağmen, ilk üç oyunundaki o kaotik ve depresif atmosferi hiç mi hiç yaşatamamıştı bana... Gelgelelim, *Special Edition*'ın başına oturduğum anda *DMC4*'ü bile ne kadar çok özlediğimi fark ettim. Uzun süredir böyle sağlam hikâyesi olan, pata küte kombo dizebildiğim bir oyun oynayamayan bünyeme ilaç gibi geldi.

RUHUMU ŞEYTANA SATARDIM...

Sekiz sene evvel çıkmış bir oyunun hikâyesinden bahsetmek yerine, yeni neler var onları konuşalım istiyorum. Öncelikle adamlar 'HD Remaster' denen ve çoğunlukla yalan dolan olan (bkz. *Fahrenheit*; Quantic Dream oyunu 10 sene önceki halinden bile kötü grafiklerle çıkardı yahu!) "grafikleri günümüz standardına getirme" işini kusursuza yakın yapmışlar diyebilirim. Karşımızda 1080p ve 60fps'de yağ gibi akan bir *DMC* var. Doku kalitesi, kaplamalar, ışıklandırmalar, düşman tasarımları ve karakterler ancak bu kadar güzelleşebilirdi sanıyorum. Eski oyunları grafikleri sebebi ile oynayamayan kitledenseniz, artık bahaneniz kalmadı. Oyun olabildiğince bugüne ait görünüyor ve bunu orijinalliğini kaybetmeden yapıyor.

Yine de uyarayım; oyunun optimizasyonu çeşitli konfigürasyonlarda sorunlu görünüyor. İnternette çok sağlam sistemlerle bile 15-20fps'lerde gezindiğini söyleyen kullanıcılar var. Satın almayı düşünüyorsanız forumları bir gezinip sizin sistemde arıza çıkarıp çıkarmadığına göz atmanızda fayda var.

Grafikleri bir kenara bırakırsak, bu oyuna 'Special Edition' payesini kazandıran ne? Açıkçası yenilik listemiz çok da kabarık değil: 3 yeni karakter (Trish/Lady, Vergil) ve düşmanların kat kat fazla geldiği Legendary Dark Knight Modu (aslında bu mod ilk çıktığında oyunun PC versiyonuna özeldi, konsolda oynayacaklar için yenilik sayılabilir ama PC'de oynayanlar zaten biliyor). Karakterlerin özelliklerinden ve oyuna getirdiklerinden birazdan detaylıca söz edeceğim ancak karakterlerin hikâyeye nasıl yedirildiği mevzusu hayli ilginç... Eğer oyunu ilk kez oynayacaksanız kesinlikle Dante/Nero ile başlamalısınız. Zira oyuna başlar-

BİR TARAFTA OYNANIŞI KEYİFLİ OLAN VIRGIL, DİĞER TARAFTA DEĞİŞKENLİK GÖSTEREN ARA VİDEOLAR. NE ZOR KARAR BU?!


Mutluluk çatık kaşlı ve ciddidir.


Sana bakarken ötekini vururum. Hatta sana bile bakmam!

OYUNDAN ZEVK ALMA REHBERİ

■ DMC4'ü ilk kez oynayacaksanız diğer karakterleri bir süre unutun… Hikâyeyi Nero/Dante ile bir kez tamamlamazsanız ne olup bittiğinde dair hiçbir şey anlayamazsınız.
■ İkinci kez oynamak isterseniz Lady/Trish yerine Vergil ile başlamanızı tavsiye ederim. Trish ile oynaması ne kadar keyifliyse, Lady bir o kadar çok işlevsiz, ağır ve keyifsiz bir karakter.
■ Eğer oyunu ön sipariş ile aldıysanız Nero, Dante ve Vergil için Devil Trigger modunu sınırsıza çeken birer kostüm verecek oyun size (ön sipariş yapmadıysanız 10 TL). Tavsiyem bu kostümlerle ve Legendary Dark Knight modunda oyuna bir şans vermeniz…
■ Tuşlara rastgele basarak bile süper kombolar yapabileceğiniz Auto moduna bel bağlamak yerine kallavi komboları ezberlemeye çalışın. Oyunun asıl zevki orada…
■ Turbo Modu oyunu %20 hızlandırıyor. Özellikle Trish ile inanılmaz zevkli oluyor. Kesinlikle deneyin!





ken başka bir karakter seçerseniz olayların başlangıcını değiştiren, karaktere özgü kısa bir video izliyorsunuz ve bu raddeden sonra ara videolar kırpılıyor, sadece oynanış kısımlarını takip ederek hikâyeyi bitiriyorsunuz. Açıkçası sekiz senelik bir oyun için oturup yeni hikâye yazmakla ve -DMC evreninin kronolojisine göre- zaten bu oyunda olması imkânsız karakterleri oyuna yedirebilmek için kafa patlatmakla uğraşacaklarını düşünmüyordum ama oyunu bölük pörçük edecek kadar çözümsüz kalmaları da biraz ucuz olmuş.

...AMA ÜSTÜNE PARA VERMEM GEREK!

Yeni oynanabilir karakterlerden bahsedelim artık. Vergil, *DMC3: Special Edition*'daki haline ve oynanışına çok benziyor. Vergil ile 10 dakika oynadıktan sonra Dante veya Nero ile oynamayı hiç istemiyor insan... Özellikle Devil Trigger modunda tam bir ölüm makinesine dönüşüyor kendisi. Summoned Swords ile yürüye yürüye ve sıfır eforla sağa sola kılıç fırlatması ve bu yeteneğine bağlı daha güçlü saldırıları tam bir görsel şölen. Keza Vergil'in imza katanası Yamato da yerli yerinde ve özellikle otomatik moddayken (Bkz. *Oyundan Zevk Alma Rehberi*) tuşlara pata küte basarak bile deli gibi eğlenebilirsiniz. Vergil'in iki ana silahı daha var: Force Edge ve Beowulf... Force Edge'de çift kılıçla, daha yavaş ve daha güçlü saldırılar yapabiliyoruz. Beowulf ise *God of War 3*'te Kratos'un Hercules'den alarak iki koluna taktığı Nemean Cestus silahına benziyor. Sahip olduğumuz yegâne şey iki adet yumruk... Komboları biraz daha çetrefilli olsa da, Beowulf'a alışınca, oynarken Kaan Kural misali 'Ohohohoho!' nidaları attırıyor oyun.

Lady/Trish konusundaysa biraz kararsızım. Oyunu baştan sona Trish ile oynamaya izin verseler, oyunun notuna 1 puan eklerdim inanın; o kadar keyifli bir oynanışı var. Hem hızlı, hem komboları daha çabuk ezberlenebiliyor, hem de görsel olarak tatmin edici (tabii ki o anlamda değil!). Serinin en az tutulan oyunlarından olan *DMC2*'de oynanabilir karakter olmak gibi ölümcül bir hatanın kurbanı olmasa, daha bir ağırlığı olabilecek karakterlerdendi Trish; umarım bu oyundaki keyifli oynanışını yeni oyunlarda da değerlendirirler.

Gelelim oyunun en silik, en başarısız karakteri Lady'ye... Lady'nin uzak mesafe ve yakın dövüş silahları aynı; bazuka. Evet, çok çok güçlü bir silah ve boss'lara karşı inanılmaz etkili. Tek bir sorunu var: İnanılmaz sıkıcı... Lady, senin benim gibi insan olduğu için yetenekleri de kaba kuvvetle sınırlı. Devil Trigger'ı yok ve dinden imandan çıkıp başka modlara da girmiyor. Trish'de olduğu gibi daha yakın dövüşe dayalı bir oynanış sunsa ne de güzel olurdu... Ancak Trish ile birlikte hikâyede değişimli olarak oynamak zorunda olduğumuz için ancak ayak bağı oluyor bize. Sözün özü Lady'yi sevmedim. Olmasa da olurdu.

DEVILS NEVER CRY!

Bir hikâyesi olan, çoklu oyunculu desteğinden bihaber oyunları çok özlüyorum ben arkadaşlar. Sırf bu yüzden *DMC4SE*'ye biraz iltimas geçeceğim müsaadenizle. AAA sınıfında bu tür çok az oyunumuz kaldı artık. *DMC4*'ün Steam fiyatı 31 lira, bugün sizler için incelediğim hali ise 50 lira... Aradaki farka değecek kadar yenilik ve değişim içeriyor mu? Bence hayır. Ancak sekiz senenin ardından oyunu günümüze yakışır grafiklerle tazelemeleri ve zaten özünde iyi bir oyun olması sebebiyle şans verilebilir. *DMC4*'ü zamanında pas geçtiyseniz, fırsatı değerlendirin. Ancak serinin yakın takipçisiyseniz bu haline para vermeniz için yeni karakterler bir sebep değil.



■ Grafikler günümüz standardını yakalamış
■ Trish ve Vergil ile oynamak çok keyifli
■ Devil May Cry



■ Suyunun da suyunu çıkaran DLC satışları
■ Lady'nin oynanış stili bana uymadı
■ 'Special Edition' payesini hak etmeyecek kadar az içerik

7

SON KARAR

Not bire-bir Devil May Cry 4'ün notudur. Para için yapılmış bir yapım diyemem ama öyle aman aman bir şey de sunmuyor.



KÜNYE

Tür: Aksiyon **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme: Playstore (39TL),** Steam (50 TL) **Yaş Sınırı:** 16+ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-dmc4se



BU FIRTINA HEPİMİZİ UÇURACAK

-EREN ERYÜREKLİ

Aylık dergi toplantısında *Heroes of the Storm* incelemesini üstüme aldığımda ne kadar ağır bir sorumluluk altına girdiğimi biliyordum. Zira halihazırda büyük bir MOBA topluluğunu, Blizzard hayranlarını ve oyunun yeni yeni gelişen kitlesini karşıma almış oluyordum böyle bir yazı ile. Olsun, sıkıntı yok.

Warcraft 3'teki D-Day günlerinden beri türle içli dışlı ve hazırlıklı gelmiştim arenaya, sizlerle olabildiğince çok bilgi paylaşmak adına epeyce ertelediğim bu yazıya nihayet bir giriş yazıyor olmak benim için ne kadar heyecan verici ise, umarım yazının geri kalanı da sizler için o kadar heyecan verici olur sevgili okur. Hazırsak başlıyorum, zira yaklaşan 'Fırtına'ya hazırlık yapmak gerek.

DIABLO MU DÖVER, ARTHAS MI?

Aslında hiçbiri tek başına dövemez. Geçen ayın dergisindeki beta incelemesinde ve OGZ Online'da sıkça bahsedildiği üzere *HotS* tam bir takım oyunu. MOBA türünde alışık olduğumuz üzere; "arkadaş ben mid aldım hadi siz n'apıyorsanız yapın" demeler, tek başına dağları devirmeler yok burada. Efendi gibi takım ruhuyla veya en azından 2'li 3'lü gruplar halinde savaşmazsanız işiniz yaş. Harita görevlerini önemsemez, sadece hero kovalar veya kule indirmeye kasarsanız da kazanma şansınız bir hayli düşüyor. Bunun önemli bir sebebi haritalar. *DOTA 2* ve *League of Legends*'ın pek az sayıdaki alışıldık haritalarının yerine burada ince ince düşünülmüş ve gayet keyifli oynanan yedi adet harita var (yenileri de yolda). Örneğin bir haritada koordine takım çalışması ile bir kişiyi rakip takıma korku salan bir ejderhaya dönüştürebiliyorken, diğerinde çift katmanlı bir ortamda mücadeleye giriyorsunuz. Kafadan söylüyorum, bu harita çeşitliliği ve içerdiği ilginç görevler MOBA'ların içine düştüğü kısır döngüyü kıran ve *HotS*'u diğerlerinden farklı bir stratejik derinliğe kavuşturan etkiye sahip.



Öte yandan internet *HotS*'un eşya ve son vuruş (last hit) sistemini kaldırması yüzünden ikiye bölünmüş durumda. Oyunu 'casual' ve basit olmakla eleştirenler ile 'yok efendim olur mu öyle şey, ability sistemi döver' diyenler arasında oyunun maçlarından daha şiddetli savaşlar yaşanıyor şu an. Benim kişisel yorumum *DOTA 2*, *LoL* ve *HotS*'un farklı kitleler için hazırlanmış, aynı tür içinde farklı yönlere ilerleyen oyunlar olduğu yönünde. Hani takım oyununa odaklanıyor, bazı özellikler yok ve "maçlar kısa ı-ıh bu çok basit" diye *Heroes*'a dis atmak ne kadar yanlışsa, *LoL* ve *DOTA*'nın sağlam ezber ve zaman yatırımı gerektiren yapılarını "bunlar da çok bi' karmaşık" şeklinde eleştirmek aynı derecede yanlış. Dediğim gibi hepsi farklı kitleye hitap eden oyunlar, zaten Blizzard da bunun farkında olduğundan *HotS*'u e-spor için değil de, oyunlar için daha az zamanı olan ama MOBA'ya aç insanlar için hazırlamış gibi duruyor. Oyuna girmek de alışmak da kolay, çok uzun sürmeyen maçlar eğlenceli. Fakaaat iş hangi karakter ile oynayacağımızı seçmeye gelince, pratik şart.





Gelişmiş StarCraft II motoru,MOBA'ların grafik standartlarını yükseltiyor.



HERO LEAGUE MİNİ REHBERİ

Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda muhtemelen oyunda lvl30'a ulaşmış ve 10 Hero sahibi olmuşsunuzdur. Daha dişinize göre bir mücadele için Hero League'e geçmeyi planlayanlardansanız, buyurun önerilerimize.

TAKIMINIZI OLUŞTURUN
Kabul etmek gerekir ki oyunu rastgele insanlarla oynamak da gayet eğlenceli, fakat ligde 50. rank'ten yukarıya tırmanmak istiyorsanız muhakkak düzenli oynadığınız bir takıma sahip olmanız önemli. Birbiriniz nasıl destekleyeceğiniz, ekip çalışması ve taktiksel bir yapı kurmak ligde ilerlemenin olmazsa olmazlarından.

TAKIM DENGESİ
Diyelim ki takımı kurdunuz ama roller konusunda kararsızınız. İdeal takım diye bir şey olmasa da; hasar için 2 suikastçi, 1 adet tank rolünde savaşçı, 1 destek ve 1 de uzman birimi başlangıç takımları için uygundur. Tabii siz 3 suikastçi, 2 destek veya 1 uzman, 1 destek şeklinde de yapabilirsiniz bunu. Dolayısıyla ekibiniz için en iyisini bulana kadar denemeye devam.

KARAKTER SKALANIZI GENİŞLETİN
Hero League'in en önemli özelliği iki takımdaki tüm karakterlerin farklı seçilmesi gerekliliği. Yani aynı hero iki takımda yer alamıyor Quick Match modunda olduğu gibi. Maç başlarında karakterinizi seçmeniz gereken süre kısıtlı ve siz seçene kadar en sevdiğiniz kişi kapılabiliyor başkası tarafından. Dolayısıyla en az 10 karakteri iyi bilmek ve ekibinize en faydalı olanı seçmek durumundasınız.


Eski usul kapıdan harita özelliği olmadan girmenin de bir keyfi var şimdi.







Neyse ki oyunun kullanıcı dostu arayüzü ve her karakteri sakin sakin oynama şansı veren deneme kısmı gereksiz küfür yemeden adamınızı tanıma şansı veriyor.

KAHRAMANLARIN RESMİGEÇİDİ

HotS'un belki de en albenili tarafı geniş Blizzard külliyatından özenle seçilip hazırlanmış karakterleri. Şahsen tarihini, dostunu düşmanını bildiğim karakterleri *LoL* ve *DOTA*'nın zibilyon tane kim olduğunu pek de umursamadığım karakterine tercih ediyorum. Bu fikri mülk avantajı mücadelelerin kendi içinde bir hikâye yaratmasına da olanak tanıyor. Örneğin beşli grupları "iyiler vs. kötüler" veya "Diablo All Star vs. Starcraft All Star" şeklinde düzenleyip oynamak son derece eğlenceli ve gaza getirici. Böylece takım ruhu da daha bir güçleniyor. Her ne kadar ortamda Nova ve Illidan gibi solo takılmayı seven arkadaşlar varsa da takım halinde saldırı veya savunma yapmadığınız sürece işiniz biraz zor. Final hit'in olmaması ve kazanılan tecrübenin takıma eşit dağıtılması oyuncuları ister istemez böyle oynamaya yönlendiriyor ve takım savaşları diğer MOBA'lara nazaran daha sık vuku buluyor. Ayrıca çok kahraman öldürmenin her zaman garanti zafer anlamına gelmediğini de hatırlatmak gerek. Takımca çok ölmemize rağmen "Allah'ını seven ofansa gelsin" deyip doğru bir anda yüklenerek kazandığımız çok oldu. Zaten oyun bu takım hissiyatından fazlaca nemalandığı için siz de belli bir yerden sonra pek solo takılmak istemeyecek, 2'li 3'lü grup halinde hatta beş kişi birlikte gidip rakiplerinizi pert etmeyi alışkanlık edineceksiniz. Klavyedeki 'G' tuşu ile verebileceğiniz hızlı komutlarla koordinasyonu sağlamak oldukça kolay ve anlaşılır olmuş. Zaten 'support' rolündeki karakterlerin bu denli güçlü ve kullanışlı olması da kalabalık giderken iyileşme ve buff ihtiyacının fazlalığından kaynaklanıyor.

Eşya sistemini kaldıran oyun bunun yerine seviye atladıkça arasından seçebileceğiniz yetenekler sunuyor ve savaşın gidişatına göre build'inizi yapıp avantaj kazanmanıza imkân veriyor. Oyundaki her karakterin iki farklı süper hareketi olduğunu da es geçmeyelim. Dolayısıyla oyunda stratejik derinlik adına epey bir malzeme var aslında. Özellikle lig maçlarının hayli hararetli ve bol şaşırtmacalı geçtiğini düşünürsek, tatmin edici bir hardcore rekabetin de yavaş yavaş oyuna sızdığını görüyoruz. Bazı can sıkıcı sunucu problemleri zamanla giderilecektir, fakat Euro üzerinden karakter/kostüm satın almak uzun vadede cüzdanlarımızın en büyük düşmanı olacak gibi görünüyor. Son olarak oyunun Blizzard tarafından sürekli yeni karakter ve haritalarla besleneceğini de ekleyelim.

HERKES İÇİN MOBA

Heroes of the Storm profesyonellikle işi olmayan ama MOBA oynamak isteyen kitleyi öyle bir kucaklayıp seviyor ki ona direnmek gerçekten güç. Evet, basitleştirilmiş, sadeleştirilmiş yönleri var. Ama bu kötü bir şey mi? Bence değil. Zira boş bir vaktinde girip sadece kafa dağıtmak isteyen insan için bulunmaz nimet bu oyun. Üstüne Blizzard'ın klas dokunuşunu ve tüm oyunlarında olan bağımlılık yapıcı sihirli formülü de ekleyin. Karşımızda sağlam bir hit mi duruyor ne?

Hızlı öğrenilen ama ustalaşması zaman alan oyuna gönül rahatlığıyla girip en azından bir deneyin arkadaşlar, zira muhtemelen önümüzdeki yılların multiplayer çılgınlığı ile karşı karşıyayız.

OP Mİ? KAÇ KAÇ!



ILLIDAN *(ASSASSIN)*

Bir karakterin yetenekleri kendisine ancak bu kadar yakışabilirdi. Böyle bir sinsi saldırmalar, gıcık gıcık can çalmalar ve oradan oraya sıçrayıp adam kesmeler filan Illidan'ı tam bir hero katili yapıyor. Eğer sizi takip ediyorsa bilin ki çok uzun ömrünüz kalmamıştır. Canı az olsa da teke tekte ağır kesiyor.





SYLVANAS *(SPECIALIST)*

Bir kere karizmatik bir Undead Elf ile oynamak çok eğlenceli. İkincisi, koridorları çok hızlı temizleyebiliyor ve takıma geçiş yolu açıyor. Kuleleri kilitleyebiliyor. Özel hareketi geniş bir alandaki büyücüleri ve destek birimlerini bertaraf edebiliyor. E daha ne yapsın? Teke tekte de fena değil. Tam bir takım oyuncusu.



VALLA *(ASSASSIN)*

Kitle imha söz konusu olunca Valla'dan iyisi zor bulunuyor. Doğal olarak az canı olsa da, yavaşlatmaları ve ortamı kolay farmlaması başlarda takım için hayli avantaj sağlıyor. Bir de döne döne etrafı oklamasını hesaba kattığımızda korkutucu derecede güçlü olduğuna şüphemiz kalmıyor.



MURADIN *(WARRIOR)*

Owww stun çaktı! Dur kaçtım, hay aksi bir daha stun. Ne, bir daha mı?! *Ölür* Anlayacağınız üzere bu arkadaş stun üzerine master yapmış. Hemen hemen her hareketi stun özelliğine sahip olabiliyor ve pek bir sağlam canı olmasından mütevellit iyi bir tank. Belli bir süre hasar almazsa iyileşebiliyor ve Avatar modunda da yenilmez oluyor. E bu kadarı da fazla!



UTHER *(SUPPORT)*

Uther iyileşiyor arkadaşlar. Hani öyle böyle değil ağır iyileşiyor, yetmiyor iyileştiriyor da ölüyken bile. Tamam, çok hasar vermiyor olabilir ama başkası versin diye sağlam bir stun'ı da mevcut. Bitmeyen canına karşılık kolay biten bir manası var. Ayrıca yan özellikleri ile sürekli takımı koruyup kollayan bir destek kendisi.





BRIGHTWING *(SUPPORT)*

İşte bu ilginç bir arkadaş. Sesine katlanabilirseniz muhtemelen oyundaki en güçlü iyileştirmeye sahip ve rakipleri koyun, kurbağa gibi şeylere dönüştürüp anında etkilerini sıfırlayabiliyor. Hızlı ve sağlam kaçıyor, üstüne üstlük teleportu da var. Teke tekte anahtarını rahat alırsınız ama onu yalnız yakalayabileceğinizi pek sanmıyorum doğrusu. Sonlara doğru ekstra güçleniyor.



+

- Sevdiğimiz, bildiğimiz karakterler
- Kısa ve keyifli maçlar
- Haritadaki stratejik noktalara ve takım oyununa odaklanması
- Küfür yok, huzur var
- Dinamik yetenek sistemi ile gidişata göre değişen bir oynanış sunması
- Klasik Blizzard kalitesi oyunun her yanına yansımış

−

- Her şey biraz pahalı mı ne?
- Zaman zaman oyundan kopmalar
- Karakterler arası denge biraz sallantıda

8

SON KARAR

MOBA'lara gömecek yüzlerce saati olmayanlar için bir MOBA. Ne kadar uzun soluklu olacağını zaman gösterecek, fakat türe getirdiği taze nefes için alkışlar Blizz'e.

KÜNYE

- **Tür:** MOBA
- **Yapım/Dağıtım:** Blizzard Entertainment
- **Dijital İndirme:** Ücretsiz (Battle Net)
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** us.battle.net/heroes/en/

GALACTIC CIVILIZATIONS III

SON ZAMANLARDA BİR BOŞLUĞA DÜŞTÜM -ÖMER AKDAĞ

Anlamakta zorlandığım şeyler var şu oyun dünyasında. Mesela neden bu kadar çok sayıda güzel bilimkurgu 4x strateji var?! Yani örneğin *Sid Meier's Civilization* uzak ara en popüler 4x stratejidir ama *Civ* oynamaktan sıkılan için pek bir alternatif yok. Ama bilimkurgu tarafına bir bakıyorsunuz; *Galactic Civilizations*, *Endless Space*, *Master of Orion*, *Sword of the Stars*, *Distant Worlds*, *Sins of a Solar Empire* ve daha niceleri... Hani 4x strateji yapmak platform oyunu yapmak gibi de değil ki? Bayağı kallavi bir proje. Demek ki çaktırmadan bilimkurgu 4x oynayan, sesi soluğu fazla çıkmayan büyük bir kitle var. Başka açıklama bulamıyorum.

GalCiv III'le ilgili en büyük endişem şuydu: *GalCiv II* zaten müthiş bir oyundu ve yıllar boyunca genişleme paketleriyle iyice mükemmelleşmişti, üçüncü oyun hem o derinliği yakalayıp hem de yeni şeyler sunabilecek miydi? Bunu büyük ölçüde başardığını görmek sevindirici.

KEŞFET, GENİŞLE, İŞLET, FETHET

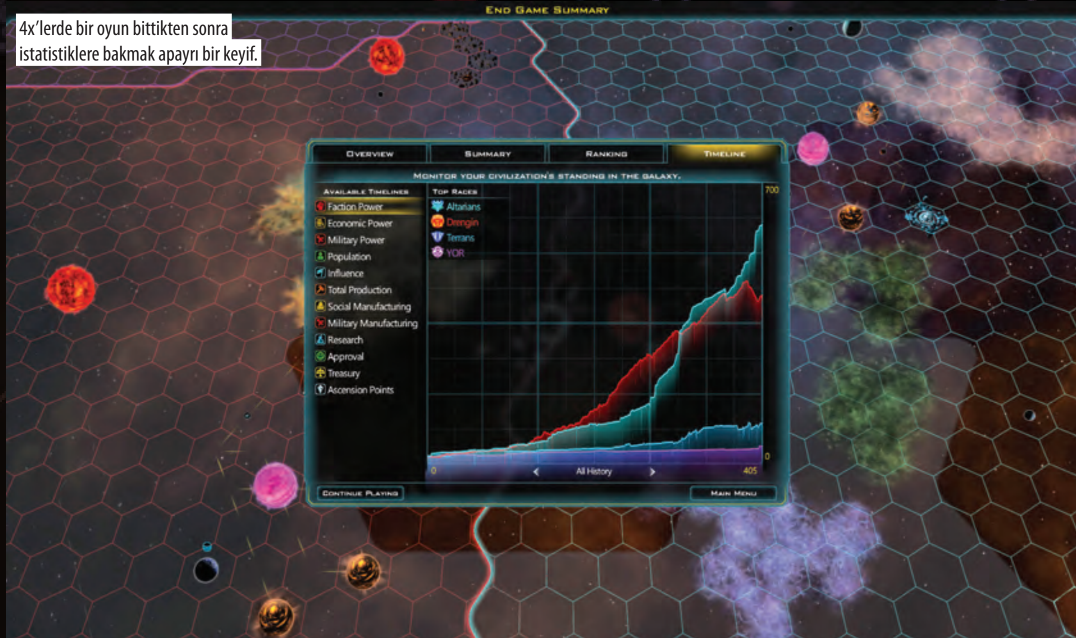
Oyun 4x stratejilerin formülünü baştan yazmıyor. Yani nedir, uygarlığınızı seçiyorsunuz, bir yandan etrafınızdaki uzayı keşfetmeye başlıyor, bir taraftan da kolonilerinizi geliştirmeye, kaynak toplamaya, araştırmalar yapmaya, para kazanmaya ve aynı şeyleri yapmaya çalışan rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Alt etme kavramı da esnek tabii, kazanmak için çok sayıda yöntem var. Teknolojik gelişmeye oynayabilir, herkesle dost olup barışçıl bir yol belirleyebilir ya da filolar kurup önünüze geleni ezebilirsiniz.

4x'lerde iki şey özellikle aranır; çeşitlilik ve derinlik. Puanla kazanma dışında beş tane zafer yöntemi olması bayağı bir çeşitlilik sağlıyor öncelikle. Askeri ağırlıklı bir oyun oynamakla kültürel ağırlıklı bir oyun oynamak arasında dağlar kadar fark var. Bunun dışında seçebileceğiniz sekiz ırk var ki gemi tasarımlarından karakter özelliklerine ve hatta teknoloji ağaçlarına kadar birbirlerinden neredeyse tamamen farklılar. Ayrıca kendi ırkınızı yaratma imkânınız da var ki çok eğlenceli. Yani ilk 1-2 oyununuzda uğraşmak istemezsiniz muhtemelen de sonradan kesin kendi ırkınızı yaratıp onunla oynayın.

Derinlik konusunda da, zaten *GalCiv II*'nin varisinden bahsediyoruz, uçmuş gitmiş *GalCiv III*. Koloni kurabileceğiniz çeşit çeşit gezegenler, buralara dikebileceğiniz onlarca yapı, uzaya salabileceğiniz onlarca gemi çeşidi, kendi geminizi tasarlama imkânı (ki çok başarılı), kurabileceğiniz farklı farklı uzay üsleri, ucu bucağı olmayan teknoloji ağaçları, diplomasi, ticaret, kültürel etki... Göz önünde bulundurmanız ve seçtiğiniz yolda en doğru şekilde kullanmanız gereken sayısız element...

MERHABA UZAYLI, BİZ ÇOK DA DOST DEĞİLİZ

Yalnız oyunun en büyük sıkıntılarından biri de burada baş gösteriyor; *GalCiv III* pek kullanıcı dostu sayılmaz. "Çok karışık olmuş, daha basit olsaymış" gibi bir şey değil tabii kastım. Ama ilk 2-3 oyununuzda (ki 2-3 oyun dediğim yine onlarca saat demek) neyin ne olduğunu anlamaya çalışırken feci bunalabiliyorsunuz. Tutorial bölümü de fazla yardımcı olamıyor. Yani mesela hangi teknolojiyi seçeyim diye bakınırken tanıdık olmayan o kadar çok şeyle karşılaşıyorsunuz ki... Özellikle teknoloji ağaçlarında (her ırkınkinin farklı olduğunu söylemiştim değil mi?) Civilopedia benzeri bir şeyin eksikliğini çok çektim.



4x'lerde bir oyun bittikten sonra istatistiklere bakmak apayrı bir keyif.

YENİLERE İPUCU

Ben zorlandım, siz daha az zorlanın:

- İşe küçük haritalarla başlayın. Büyük haritalarda yaptığınız hataların acısı da daha büyük oluyor.
- Yeni kolonilerinizde önce biraz büyümeye yatırım yaptıktan sonra üretime abanın. Üretim en önemli şey.
- Üretimden sonra en önemli şey ise araştırma.
- Ticarete ilk başta çok eğilmeyin, teknoloji satarak vs. para bir şekilde kazanılıyor.
- Etraftaki değerli madenleri diğerlerinden önce kapmaya çalışın ve bu madenleri özel gemiler yapmak yerine özel binalar yapmakta kullanın.
- Barışçıl olsanız bile gemi üretmeyi asla boşlamayın. Filo büyüklüğünüzü arttıran teknolojileri atlamayın.
- İlk başta göremeyebilirsiniz, gemilerinizin gidebileceği sınırlar var. Bu sınırları koloni ya da üs kurarak genişletebiliyorsunuz.
- Keşif gemilerinizde "auto survey" ve "auto explore" seçenekleri olduğunu unutmayın. Bir de onlarla uğraşmak istemeyebilirsiniz.
- Farklı savaş gemisi türleri bulunuyor (assault, interceptor, support vs. gibi). Dengeli filolar kurmaya özen gösterin.



Böylesine cennet gibi bir gezegen çok nadiren denk gelir.



İyi anlaşma aslında ama gözlerine bakınca kazıklandığımı hissediyorum.

Bir de mesela şöyle bir şey yaşadım: Teknolojik zafer hedeflemişim ve oyun bana diyor ki "Üç farklı teknoloji ağacının en sonundaki araştırmayı yap, ardından Ascension Gate ismindeki binayı dik, oyun senindir". Uğraştım didindim, son teknolojilere kadar geldim ama o gereken son araştırmayı yapamıyorum. Dedim "Herhalde o ağaçlardaki bütün teknolojileri bulunca açılacak", öyle yaptım ama yine olmadı. Zorunlu görünmeyen askeri teknolojilerde de ilerledim belki alakası vardır diye, o da olmadı. Sonra açtım internetten baktım, meğerse o gerekli araştırmaları yapmak için oyunda belli bir teknolojik çağa ulaşmak gerekiyormuş. Pata küte birkaç turn daha geçip birkaç araştırma daha yaptım, ancak ondan sonra araştırılabilir hale geldi. E niye söylemiyorsun o zaman sevgili oyun?

Kullanıcı dostu olmama mevzusu başka yerlere de uzanıyor. Oyunda mesela *Civ* serisinde sahip olduğunuz şehir sayısından kat kat fazla gezegeniniz var ve hepsinin binalarıyla tek tek uğraşmalısınız. Yapımcılar ileride bir otomasyon sistemi getireceklerini söylüyor ama şu an için yok yani. İlerleyen safhalarda neredeyse her turn "bu koloni hangisiydi, ha şuydu, burayı teknoloji eğilimli yapıyordum galiba, şu şu binalarla devam edeyim o zaman" gibi beyin fırtınaları yaşamanız gerekiyor.

UZAY DİNOZORLARI

Bu satırları okuyanların azınlığı olsalar da *GalCiv II* oynamışlar için de yeniliklerden bahsedeceğim bir iki paragraf ayırmayı borç bilirim. Grafikler daha güzel (büyük sürpriz olsa gerek ^_^). Savaşlara halen direkt etki edemiyorsunuz ama açıp savaşı izleyebiliyorsunuz. İyi olmamış yalnız, net söyleyeyim. Sinematik kameraya alsanız ayrı saçmalıyor, kamerayı kendim yöneteyim deseniz ayrı saçmalıyor. Basıp geçmek en iyisi. Kolonilere birbiriyle ilişkili binaları yan yana dikerseniz ekstra verim elde ediyorsunuz ki inanılmaz önemli bir mekanik olmuş. Bunu sürekli göz önünde bulundurmanız, mümkünse yedi binalık petekler şeklinde bina dikmeniz gerekiyor.

Yeni eklenen en önemli özellik ise ideolojiler. Oyunda yeni bir gezegene koloni kurduğunuzda gezegenin geri plan hikâyesine göre size seçim şansları sunuluyor. Örneğin yeni koloninizin içerisinde halkınızı avlayan dev bir yaratık var ve bilim insanlarınız onu yok etmek için bir silah geliştirmiş ama silah ekosisteme zarar verecek. "Pasif bir savunma yöntemi bulun" diyebilir (besin stoğuna eksi, araştırmaya artı), söz konusu silahı kullanabilir (besin üretimine eksi), yaratığı kafese hapsedebilirsiniz (savunmaya artı, besin üretimine eksi). Yaptığınız seçime göre iyilik, kötülük ya da pragmatizm puanı alıyor, üç yolun birinde yeterince puan topladığınızda da hayli geniş bir seçkiden ödülünüzü seçiyorsunuz.

Yalnız şunu da not düşeyim; *GalCiv III* yeni olan çok şey getirmesine rağmen hâlâ *GalCiv II* gibi hissettiriyor. Görsel dil olarak çok derin olmasa da biraz daha fazla değişiklik yapılmasını, oyunun daha taze hissettirmesini tercih ederdim.

NEREDEYSE BİTİYORMUŞ AMA TAM DA BİTMEMİŞ

GalCiv III şu an için hem sağlam inşa edilmiş taş gibi bir oyun, hem de yapıya iyi oturan yeniliklere sahip. Yalnızca biraz erken piyasaya sürülmüş gibi bir hali var ancak sıkıntıları belli ve yapımcılar bunların üzerinde çalıştığını söylüyor. Bilimkurgu 4x strateji seviyorsanız kesin oynamalısınız ama bana sorarsanız birkaç ay daha pişmesini bekleyin.



- Her baktığınız yerde ayrı bir derin sistem
- Irklar arası farklar çok bariz
- İdeolojiler gibi yenilikler çok yakışmış
- Yapay zekâ hiç mi hiç fena değil
- Gemi tasarlama mevzusu ayrı bir dünya



- Pek kullanıcı dostu sayılmaz
- Savaş izleme ekranı başarısız
- "Keşke 2-3 ay geç çıksaymış" dedirten irili ufaklı kalaslıklar



7

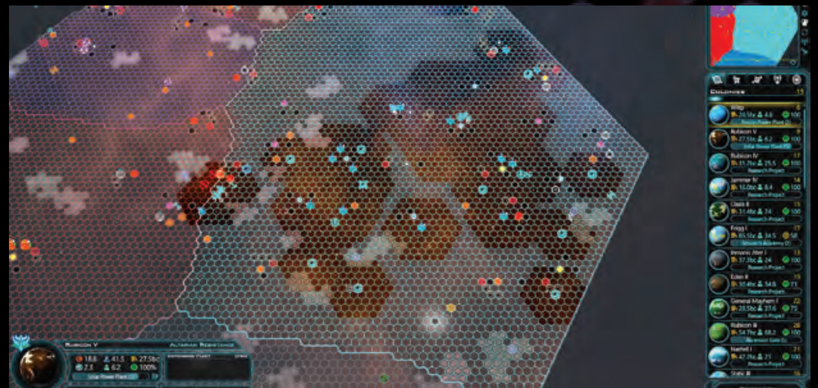
SON KARAR

Bir kere başladınız mı yıllarca dönüp dönüp oynayacağınız, üst kalite bir 4x. Az daha durun ama.



KÜNYE

- **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji
- **Yapım:** Stardock
- **Dağıtım:** Stardock
- **Dijital İndirme:** 75 TL (Steam)
- **Dahası İçin:** galciv3.com











MAGICKA 2

GÜVEN VE KAOSUN AY IŞIĞINDAKİ DANSI -SARP KÜRKCÜ

Hani şu tek oyun yapıp parlayan, sonrasında devamını getirse bile o ilk patladığı anın şan ve şöhretine asla ulaşamayan stüdyolar vardır ya; üzgünüm ama **Arrowhead** onlardan işte. Yanlış anlamayın, Arrowhead oyunları hâlâ çok güzel, ama "çok oyunculu kaos" formülünü her yeni oyununda tekrar önümüze süren firma o ilk şok etkisini bir daha yakalayamıyor işte.

2011 yılında *Magicka* çıktığında, insanları oyuna bağlayan şey o şok etkisiydi. Dört karakter, sekiz farklı büyü dalı ve herkesin her şeye vurabilmesi... Kolay bir sistem değil, geliştirici için de değil, oyuncu için de. *Magicka*'nın yüzde 20'si eğlenceli hikâyelerden oluşuyorsa yüzde 80'i de saç baş yolduğunuz anlardan kuruludur çünkü. Ama durun yahu, bu bir Pixel yazısı falan değil. Zaten *Magicka* da o kadar eski değil. Biz 2015'teyiz, *Magicka 2* çıkıp gelmiş, ben en iyisi esas konuya döneyim yavaş yavaş.

AH SİZ BÜYÜCÜLER!

Magicka 2, öncülünden çok da farklı bir oyun değil. O nedenle hem oyuna yabancı olanlar hem de dört sene öncesini hatırlamayanlar için ufak bir açıklama yapmakta fayda var. İzometrik açıdan oynanan ve fare ile klavyedeki hepi topu 10 tuşun gücünü yanına alan bir oyun *Magicka*. Elimizde sekiz farklı büyü türü (element demek doğru olmaz) var ve bunları istediğimiz kombinasyonda kullanabiliriz. Ama tabii bu kombinasyonlar hem çevreye, hem birbirleri ile olan ilişkilere, hem de karşımızdaki düşmana göre değişiyor. O kadar da basit değil yani.

Mesela su ve elektriği bir arada kullanamıyorsunuz, oyun acıyıp sizi çarpmak yerine ikisini de etkisiz hale getiriyor. Aynı şekilde buz ve ateş de yan yana gelmiyor. Sihir (arcane) ile hayat da öyle. Çevresel etkenlerde ise sizin uyanık olmanız lazım. Misal, ıslakken birisine yıldırım atmaya çalışırsanız olan size oluyor. Ya da o sırılsıklam halinizle birini buzla yavaşlatmaya çalışırak kendinizi yaz sıcaklarında gazoza atılmalık bir buz kalıbına dönüştürebilirsiniz. O nedenle mümkün olduğunca kendinizi kontrol etmeli, gerekli büyülerle durumunuzu nötrlemelisiniz. Islak mısınız ya da donuyor musunuz? Bir tutam ateş büyüsüyle ısının. Yanıyor musunuz? Hafif bir duşun kimseye zararı olmaz.

Son olarak düşmanlara gelelim, çünkü *Magicka*'daki çeşitlilik çok kötü olmasa da *Magicka 2* bu konuda sizi sürekli diken üstünde tutuyor. Orklar, goblinler ve niceleri daima zaaflar ve avantajlarla çıkıyor karşınıza. Bir grup iskelet mi geliyor mesela, şahsen favorim etrafa ufak can küreleri bırakmak. Düşman dokunduğunda patlayan bu küreler eğer yakınındaysanız size can, düşmana ise zarar veriyor. Çünkü iskelet ölü, ölüye candan daha fazla ne zarar verir ki? Ama tabii *Magicka*'nın o karambol ve kaos ruhu burada devreye giriyor. Oyunda herkese ve her şeye saldırabiliyorsunuz arkadaşlar. Buna düşmanlar, yerel halk, diğer oyuncular ve sağda solda bulunan kutular falan

FAVORİ BÜYÜNÜZ?

Oyunda optimumu yakaladıktan sonra Ömer'le birlikte maceraya aktık. Büyüler karakterinizde olduğu gibi farklı karakterlerden geldiğinde de birbirini sönümleyebiliyor ya da güçlenebiliyor. Örneğin sihir büyüsü. Birimiz alev ve sihir, diğerimiz buz ve sihir seçip iki ışını birbirine temas ettirdiğinde oyun hem eğlenceli, hem de kolay bir hal alıyor. Kesişim noktasında oluşan küre şiddetle patlıyor, düşmanlarınızın canını okuyor. Ama kaçamayıp o patlamaya maruz kaldığımız çok oldu, dikkat edin diyeyim.





Pek bir şey bilmiyorsun John Frost.

dahil. Yerel halk benden çok çekti, onlarcasıyla karşı karşıya gelmeme rağmen kurtarabildiğim kişi sayısı bir. BİR! Evet...

BANA DEĞİŞİMİŞ OLARAK GEL

Magicka 2'nin ilk oyuna göre en önemli yeniliği, hareket ederken büyü yapmamıza izin vermesi! Evet! İlk oyundaki gibi über güçlü büyümüzü hazırladıktan sonra, dayak yiyeceğimizi bile bile olduğumuz yerde bekleyip büyümüzü ateşlemiyoruz. Hareket halindeyken de büyü yapmak mümkün. Fare tıklatarak hareket ettiğimiz düşünülürse, bu sistemin gayet iyi oturtulduğunu söyleyebilirim. Sol tıkla hareketi belirleyip, sağ tıkla döne döne saldırıyoruz düşmanlarımıza.

İlk oyuna göre yeni büyü çeşitlerinin oyuna eklenmemiş olması kimilerini hayal kırıklığına uğratacaktır belki ama büyülerin güçleri ve kombinasyonlarıyla ilgili ufak değişiklikler var. Zaten bir büyü beş adımda üretiliyor. Eklediğiniz her tür, büyüyü her zaman daha güçlü yapmıyor üstelik. Mesela toprağı ele alalım. Eğer uzağa bir şey fırlatacaksanız tek bir toprak elementi daha anlamlı. Beş tane toprak elementini birleştirirseniz burnunuzun dibine atabilirsiniz bir şeyi ancak. Bu mekaniğe zaten ilk oyundan aşinaydık, değişim ise en çok kalkan büyülerinde ve yıldırımda kendisini gösteriyor. Eskiden alev, yıldırım ve sihir büyüsünü birleştirip çizgi halinde düşmanlara eziyet çektirebilirken şimdi menzilimiz bayağı kısa. Bunun gibi ufak değişiklikler var ve genel olarak oyun daha dengeli hale gelmiş. Kalkan büyülerinde eskiden tüm fiziksel saldırıları engelleyen, kolay kolay yok olmayan kombinasyonlar tutturabiliyorduk ama artık mutlaka bir zaafı oluyor. Güçlü ama çabuk tükenen, fiziksel hasardan koruyan ama büyüyü engellemeyen, uzun ömürlü ama az koruyan gibi kombinasyonlar var. Ben oyunun bu anlamda biraz dengelenmiş olmasını doğru buldum. Çünkü büyü yaparken hareket edebilmek ve yeni eklenen dört kısayol tuşuyla birlikte oyun arkadaşlarla oynarken çok daha kolay.

TEK HAMLEDE ALEV YAĞDIRMAK

Magicka 2'nin bir diğer büyük değişimi, oyuna eklenen kısayol tuşları. Dört adet (1-4 tuşları) ve oyunun senaryosunda ilerledikçe eklenen büyüleri seçebildiğimiz bu alanlar sizi zor durumlardan kurtarıyor. Zamanında farenin makro tuşuna atadığım şey artık oyunun bir özelliği (çok oyunbozanım, biliyorum). Hani çok güçlü büyüler bir kenara, özellikle arkadaşınızı diriltmek için kullandığınız can ve yıldırım kombinasyonunu buraya alabiliyor olmak çok değerli.

Çünkü *Magicka 2*, tek kişi oynanmıyor. Yani evet, aynı yerde yirmi küsur kez ölerek geçmeye çalışabiliyorsunuz ama çok oyuncu olmadığında pek manası olmayan bir oyun *Magicka 2*. Oyunda ilerlemek istiyorsanız en ideali iki kişi oynamak, üçlerseniz sorunlar başlıyor, dört kişi olursanız hepten çuvallıyorsunuz. Çünkü yaptığınız büyüler düşman gibi dostu da etkiliyor. Dev bir goblin diye arkadaşınızı pişirebiliyorsunuz mesela. Ama kamera açısı, dolayısıyla da oyun alanınız ilk oyuna göre daha geniş. O nedenle ilk oyundaki kadar dip dibe kalmıyor, hareket de edebildiğinizden güzel atraksiyonlar yaratabiliyorsunuz. Yine de dört kişi demek, fazlaca ölüm demek.

Yaklaşık altı saatlik bir senaryosu var *Magicka 2*'nin. Yine vampir olmadığının altını seri halde çizen Vlad, bolca popüler kültür referansı (Jon Snow'a gönderme olan John Frost favorim) oyunun içerisinde sizleri bekliyor. Zaten gelişmiş grafikler ve büyü efektleriyle ortalık çok daha güzel gözüküyor. Senaryoyu arkadaşlarla oynamanın yanında zaten bitirdiğiniz bölümlere geri dönme ya da meydan okumaları deneme seçeneğiniz var. Bir de, oyunun aslı birbirinizin üstüne felaket yağdırmak olduğundan, senaryo derin miymiş, alengirli miymiş, pek düşünmüyorsunuz oynarken.

Magicka 2, ilk oyunun eksiklerini doğru şekilde kapatan, içeriğini doyurucu şekilde sunan, ilk etapta "çok da bir farklılık yok ya" dedirtirken mekaniklere bu yenilikleri yedirişiyle takdir toplayan bir yapım. En büyük sıkıntım, büyücümün ekipmanlarını değiştirmek için ana menüye dönmek oldu ki aslında ciddi bir problem bu. Ama bunun dışında performansıyla, görselliğiyle, esprileriyle, büyü kombinasyonlarıyla ve sunduğu kahkahalarla paranızı hak eden bir deneyim *Magicka 2*.

GÖRSEL KALİTE İLK OYUNA GÖRE BAYAĞI İLERİDE, ALEV BÜYÜLERİNİ SEYRETMEK DE YENİ EĞLENCEM


Tek başıma ilerlemekte inat ettiğim o yerlerden biri.




İşte bu büyüyü kısayol tuşuna koyabiliyorsunuz. 'Hayat kurtarıyor' resmen...



CANINI SEVEN?

Oyundaki kombinasyonlarla kalkanınızı beslemek sizin elinizde. Düşmana sihir büyüsü atıyorsanız, kalkanınıza biraz sihir katın. Patlamalar canınızı dolduracaktır. Ya da düşmanları aleve boğuyorsanız, bundan faydalanmak için kalkanınızı alevle güçlendirin. Bu önemli bir taktiktir. Ayrıca ıslak düşmanı soğukla dondurmak ya da yıldırımla kızartmak da sizin elinizde. Düşmanın durumunu, onlara karşı kullanacağınız büyüyü ve bundan kalkan olarak nasıl faydalanabileceğinizi hep düşünün.



+

- Büyü türlerine gelen yenilikler
- Yeni ve farklı kombinasyonlar
- Gez gez bitmeyen haritalar
- Yeni asaların büyülere etkisi
- Arada kılıcın işe yaradığı düşmanlar

–

- Yeni büyü türü olmamasına takılabilirsiniz
- Ekipmanları sadece ana menüde değiştirmek

7+

SON KARAR

İlk oyunun üstüne çok bir şey koymuyor olsa da, eğlenceli bir macera. Hele ki arkadaşlarınız varsa.



KÜNYE

Tür: Macera **Yapım:** Arrowhead, Pieces Interactive **Dağıtım:** Paradox Interactive **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam), 20 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** www.magicka2.com

HANGİSİ HAYATTA KALACAK?



ALİ SEZGİN

Hayatta kalma oyunlarının bu kadar popülerleşmesine şaşmamak gerek. Nihayetinde en kuvvetli içgüdümüze hitap ediyorlar. Tüm hayatımızın koca bir hayatta kalma oyunu şeklinde geçtiğini düşünürsek, ona biraz eğlence katma fikri elbette birinin aklına gelecekti ve "survival horror" türünün önlenemez yükselişi başlayacaktı. Yıllar öncesinden temelleri atılmış, altın çağını yaşamış bir türden bahsediyor olsak da, bugünlerde yeniden gündemimizde survival oyunları. Fakat *Resident Evil* ekolündekinden farklı olarak herkesin birlikte oynadığı, bir dilim ekmek için kıyametin koptuğu "açık dünya" oyunları bunlar. Ve hızla çoğalıyorlar. *DayZ*'yle birlikte başlayan bu bölünerek çoğalma dönemi, elbette birilerinin zaferi ve diğerlerinin hüsranıyla bitecek. Ya da şöyle söyleyeyim: Hayatta kalma oyunları, oyunculardan ziyade oyunların hayatta kalma mücadelesine dönüşmüş durumda.

Hayatta kalma oyunlarında daima kökünü kurutamadığımız bir ortak düşman var. Kimi zaman yamyamlarla dolu bir adada hayatta kalmaya çalışıyor, yeri geldiğinde dinozorları evcilleştiriyor, ya da sadece bombaların gölgesindeki bir savaştan sağ çıkmaya çalışıyoruz. Lakin bütün bu oyunları birbirinden ayıran yanı ortak düşmanın kim olduğu değil, insan etkileşimi. Sanal da olsa açlıktan ölme riski karşısında yapacaklarınız, azılı katillerle mi yoksa hayatta kalmaya çalışan dürüst oyuncularla mı ittifak kuracağınız konusundaki kararınız, yaşayacağınız deneyimi de belirliyor. Bu kuşağın hayatta kalma oyunlarını bu kadar özgün kılan da bu aslında. Her oyundaki her seansınızın anlatmaya değer, kendine ait bir öyküsü oluyor çünkü. Saatlerce savaşıp kahramanca ölen karakterler olduğu gibi birazcık su bulmak umuduyla yüzlerce terk edilmiş evi tek tek gezen kahramanlarınız da olabiliyor.

Bu oyunların bir ortak noktası da hiçbirinin henüz bitmemiş olması. Neredeyse tamamı küçük ekipler tarafından hazırlanan bu oyunların, oyuncularla birlikte geliştirilerek onların isteklerine göre şekil alması önemli bir artı olsa da, tamamlanmış birer ürüne dönüşme ihtimâlleri giderek düşüyor. Sanki bu oyunların bir özelliği de daima betada kalmalarıymış gibi tuhaf bir kural oluşmaya başladı ama biz yine de bu oyunlara son notumuzu vermek için çıkacakları günü beklemeye kararlıyız.

Bu yüzden, sizler için onlarca bitmemiş hayatta kalma oyunu arasından ilgimizi çeken ve anlatmaya değer olduğunu düşündüğümüz dört tanesini seçtik. Belki bunlardan bazıları hiç bitmeyecek, bazılarıysa bittiğinde hiç umduğumuz gibi olmayacak ama erken erişim / beta aşamasında anlatmaya değer bol bol hikâye vadettikleri kesin.



Yapım: EndNightGames LTD **Dağıtım:** EndNightGames LTD **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: the-forest.wikia.com

THE FOREST

ORMANDA HAYAT VAR

Görsel becerileri rakiplerine göre sınırlı olsa da, üretim aşamasını kolaylaştıran Unity motorunu kullanan *The Forest*, sizi ıssız bir adada yamyamlarla dolu bir ormanın içine atıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere adada avlanmanız, yamyamları uzak tutmak üzere tuzaklar kurmanız ve hayatta kalmak için hareket eden her şeyi öldürüp yemeniz gerekiyor.

Oyun Unity'yi en iyi kullanan yapımlardan biri ve yaşayan bir ormanda geçtiği için hâlâ tatminkâr bir görsel kaliteye sahip. Dahası *The Forest* kendi senaryolarınızı oluşturmanız için fazlaca seçenek sunuyor. Örneğin yamyamlar tarafından ilk dövüldüğünüzde, ölmek yerine bayılıyorsunuz ve kendinizi daha korkunç ve rahatsız edici yaratıkların bulunduğu mağaralardan birinde buluyorsunuz. Oyunun hemen başlarında, "düşen bir uçak ve yamyamların kaçırdığı evlat" temalı bir hikâye denemesi yapılmış olsa da, ana senaryonun detayları henüz netleşmiş değil.

Oyunda bina inşası ve kullanımı oldukça kolay. Ağaçları keserek tuzaklar, binalar ve depolar kuruyor ve kendinize bir nebze güvenli bir ortam oluşturuyorsunuz ama bunlar evladiyelik değil, kısa süre dayanıyorlar. Son yamada duvarların artık sadece mutantlar tarafından kırılmasına izin verecek şekilde değiştirdiler bunu ama tabii ki hâlâ güvende hissetmek için bir sebebiniz yok.

Son dönemde eklenen ortaklaşa oynama seçeneği eğlenceli olsa da oyunun keyfini biraz bozuyor. Şöyle ki, son bıraktığımda ölen oyuncunun hemen yeniden doğması, yaratıkların iki hedeften birini seçerken kafayı yemesi gibi garip sorunlar vardı. Elbette bunlar zamanla üstesinden gelinecek sorunlar. Sadece oyunu oynarken *The Forest* ekibinin en baştaki heyecanı kaybettiğini, bir noktadan sonra çok da planlamadan kafalarına göre iş yaptığını görebiliyorsunuz. Bu da *The Forest*'ın geleceği konusunda büyük bir soru işareti oluşturuyor kafalarda. Yine de kullanıcı eleştirilerini ciddiye alıp taleplere göre geliştirme ve güncellemeler yapmaları hoş elbette.

The Forest bu haliyle de keyifle oynanabilecek, eğlenceli bir oyun. Görsel olarak şahane duruyor ve tek kişilik de olsa oynaması son derece eğlenceli. Issız bir adaya düşseniz yanınıza neleri alacağınızı değil ama ne kadar hayatta kalacağınızı merak ediyorsanız gerçek bir ormandan önce buraya girmeniz iyi bir fikir olabilir. Eksikleri olsa da *The Forest*, bu sayfalarda adı geçecek oyunlar arasında en oynanabilir olanı.









+
- Canlı ekosistem
- Bolca keşfedilecek yer ve mağara
- Bitmese de ilginç ilerleyen öykü

–
- Ortaklaşa oynama modu sorunlu





Yapım: Studio Wildcard **Dağıtım:** Studio Wildcard **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** xx
Dahası İçin: www.playark.com

ARK: Survival Evolved

DİNOZORLUK DA ZOR İŞ!

Steam'i az biraz kullanıyorsanız son bir aydır satış listelerini alt üst eden hayatta kalma oyunu *ARK*'a denk gelmişsinizdir. Oyun, başlangıçta *DayZ* ve benzeri hayatta kalma oyunlarına göre çok farklı olmasa da zamanla daha ilginç, daha derin bir hal alıyor. Klasik olarak dımdızlak bir şekilde ve yabancısı olduğunuz garip bir dünyada kendinize bir yaşam alanı bulmaya çalıştığınız oyunlardan biri olarak başlıyor *ARK*. Kızgın güneşin altında, bir sahildesiniz. Ama ilk adımı attığınız andan itibaren tahmin edemeyeceğiniz ölçekte açılan bir maceranın içine giriyorsunuz.

Ormanda tahta toplama, dodo avlama evrelerini hızlı geçebilirseniz ARK'ın asıl yüzünü görüyorsunuz. Dinozorların hükmettiği bir dünyada, kaynak toplama ve grup halinde avlanma ilkelerine dayalı olarak çalışıyor oyun. Yani çoğu oyunun aksine besin zincirinin tepesinde değiliz. Yine de bir araya gelip anlaşarak veya kabilelere dahil olarak bunun üstesinden gelmeleri çok uzun sürmüyor. Dinozorları avlayıp hem kendinizi, hem de medeniyeti geliştirmeniz bekleniyor aslında.



Unreal Engine 4'ü kullanan oyun her ne kadar muhteşem görünse de bunun elbette bir bedeli var. Piyasadaki bütün oyunları güle oynaya çalıştırabilecek bir bilgisayarınız yoksa, *ARK*'ı o ekran görüntülerinde gördüğünüz gibi oynamanız zor. Bunun nedeni motorun yeniliği kadar oyunun tam anlamıyla optimize edilmemiş olması ki bu çok da sürpriz bir durum değil. Yine de oyunun yıldızı dinozorları tüm ihtişamlarıyla karşınızda gördüğünüzde veya sizi "fast food" olarak gören bir T-Rex'ten son hız kaçarken motorun güzelliklerini takdir ediyorsunuz. Oyunun sonraki aşamalarında okların ve mızrakların yerini modern silahlar alıyor olacak ki o noktaya geldiğinizde dinozorları öldürmek yerine yapacak daha iyi şeyler olduğunu göreceksiniz.

ARK'ın en ilginç yanlarından biri *Ultima Online* zamanlarından kalan evcilleştirme olayı ki, evcilleştirdiğimiz hayvanın dinozor olması oyuna apayrı bir hava katıyor. Bunu yapmak için sakinleştirici ve dinozorların sevdiği besinleri temin etmek gibi gereksinimler var ve bu da kolay bir iş sayılmaz. O yüzden oyunda başarılı olmak için grup halinde hareket etmek fazlasıyla önem kazanıyor. *ARK* ilk duyurulduğunda sosyal yönü yüksek bir oyun olacağına dair pek işaret yoktu ama geldiğimiz noktada oyun dünyası, asosyalliğin günah sayıldığı bir ortama dönüşmüş durumda.

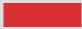
ARK: Survival Evolved gördüğü ilgiyi tümüyle hak eden bir oyun lakin şu an yolun çok başında. Evcil hayvanlarınızın ya da binalarınızın kaybolması gibi emek katili bug'larına katlanabilecekseniz göz atmanızı tavsiye ederim. Aksi halde oyunun bitmesini beklemek sağlığınız açısından daha iyi olacaktır.

HATA BAŞINA 100 DOLAR!

ARK: Survival Evolved'un yapımcıları, projenin içine oyuncuları dahil etmeyi sevdiklerinden olsa gerek oyun içindeki hataları ve olası hileleri bulan oyunculara bulgu başına 100 dolar vermeyi talep ediyor. Eğer ayda 5-6 yeni hata bulabilirseniz teknoparklarda çalışan pek çok test görevlisinin maaşını kazanmış oluyorsunuz. CV'ye eklenemeyecek olsa da oyun sektöründe çalışmak için fena bir yol sayılmaz. Bu işin sonunda Studio WildCard'ın batma ihtimali de var tabii ama belli ki çıkardıkları işe güveniyorlar ve kusursuz olması için de fazlasıyla hevesliler.



- Sosyal dünya
- Bol bol etkileşim
- İnşaat ve yapım modu son derece detaylı



- Bilgisayarları ağlatıyor
- Bolca hata ve bug



Yapım: DayBreak Games Dağıtım: DayBreak Games
Dijital İndirme: 31 TL (Steam) Yaş Sınırı: 18
Dahası İçin: h1z1.com

H1Z1

BEN BİLMEM BEYİN BİLİR

H1Z1, *DayZ* ile birlikte adı en çok duyulan hayatta kalma oyunlarından biri oldu. *DayZ*'nin bitmek bilmeyen yapım sürecinin ve piyasada ciddi bir açık olmasının ekmeğini bir güzel yiyen *H1Z1* özünde *DayZ*'den çok da farklı değil. Yemek yiyor, su içiyor, yağmalıyor ve bu döngüyü sürdürerek hayatta kalmaya çalışıyoruz.

H1Z1, çok risk almayan ve bilindik sınırların dışına çıkamayan sıradan bir oyun. Oyuncuya kendi hikâyesini kurgulayıp farklı yöntemlerle ilerlemek için çok sayıda imkân verse de oyunu özel kılan çok özellik yok. Arkadaşınız varsa keyif alabileceğiniz, vaktiniz bolsa haftalarınızı verebileceğiniz bir oyun sadece.

H1Z1'ın güçlü yanı klasik oynanış değil. En azından şu an için değil. *Hunger Games*'i izlediyseniz, filmin asıl ilginç kısmı olan "açlık oyunu" seansının ne kadar iyi bir oyun olabileceği fikri de mutlaka aklınıza gelmiştir. *H1Z1* oyun modu *Battle Royale* de (ki *Hunger Games*'in uyarlandığı Japon filminin adı da buydu) tam olarak bunu yapıyor. Belirli sayıda oyuncuyu kaynakların sınırlı olduğu haritaya paraşütle indirip geriye kimse kalmayana kadar kapıştırıyor. Birkaç takıma ayrılıp öyle mi savaşacaksınız? Veya tek başına daha güçlü olduğuna inanan bir yalnız kurt gibi mi davranacaksınız? Neler yaşayacağınız, daha doğrusu ne kadar yaşayacağınız saydığım bütün oyunlarda olduğu üzere kararlarınıza bakıyor olacak.

H1Z1 bu listedeki en popüler oyun ama Battle Royale olmadan bir *DayZ* klonu olmaktan öteye gidemiyor. Diğer oyunlara göre daha hızlı gelişmesi ve bitmeye daha yakın olması affettirici bir yanı olabilir ancak bu bile bana o kadar da ümit vermiyor.





- Battle Royale modu
- Aktif oyuncu sunucu sayısı

–

- Battle Royale modu
- Aktif oyuncu sunucu sayısı



Project Zomboid

ZOMBİSİZ FELAKET İSTEMİYORUZ!

Project Zomboid, bu listedeki diğer oyunlar gibi yağmala, topla, güvenli bölgeni oluştur mantığında bir oyun ama sırtını daha çok kaynak yönetimine yaslayarak diğerlerinden ayrılıyor. Farklı kamera açısının da etkisiyle *Project Zomboid*'in diğer oyunlara biraz daha 'yukarıdan baktığını' söyleyebiliriz.

İsmi sizi kandırmasın, *Zomboid* her şeyin "daha çok zombi avlamalısın" kuralıyla şekillendiği bir oyun değil. Bu oyun hayatta kalmakla da değil, ne kadar hayatta kalacağınızla ilgili. Oyunda vereceğiniz her kararın bir bedeli var ve bu bedel her zaman göze alabileceğiniz türden olmayabiliyor. Suyunuz azaldı ve etrafta çok zombi var diyelim, bu durumda yapılacak en mantıklı hareket zombilerle dalaşmak yerine bulunduğunuz banliyödeki villalardan birini yağmalamaktır değil mi? Maalesef bu basit karar bile beraberinde tonla sorun getiriyor. Diyelim ki evin kapısı kapalı, o halde camı açıp girmeyi deneyelim. Ama bu sefer de camın kapalı olma ihtimali var. Olsun, camı kırıp gireriz. Ama bir yerlerinizi kanatıp bandajla sarana kadar can kaybedebilirsiniz.

Böylesi detayların düşünülmesi cidden hoş ama bunların hiçbiri umulduğu gibi yürümüyor. Çözüm olarak gördüğünüz kararlarınız genellikle daha zor kararlarla ve büyük fedakârlıklarla sonuçlanıyor. *Project Zomboid*'de elinize ne geçerse, bit yeniği aramaya başlıyorsunuz Karma'da.

Project Zomboid'i tek başınıza da keyifle oynayabilirsiniz. Olası bir zombi istilasında ne kadar hayatta kalacağınızı görmek için internetteki saçma testleri çözmek yerine neredeyse tamamlanmak üzere olan bu kabu dünyayı deneyin.

Yapım: The Indie Stone
Dağıtım: The Indie Stone
Dijital İndirme: 24 TL (Steam)
Yaş Sınırı: xxx
Dahası İçin: projectzomboid.com



- Battle Royale modu
- Aktif oyuncu sunucu sayısı

–

- Battle Royale modu
- Aktif oyuncu sunucu sayısı



HANGİSİ KİME GÖRE?

ARK Takım ruhuna inanan, mücadeleci oyuncular

FOREST İyi hikâye, iyi grafik olmadan yaşayamayanlar

P. ZOMBOID Tesadüfe, anlık kararlara, içgüdülerine inananlar


"Etrafta T-Rex varken Ben Bilirim'i mırıldanman şarttı değil mi?"

LEGO JURASSIC WORLD

DİNOZORUN MEKANİĞİ -ONUR KAYA

Yazıya başlarken içimden atmam gereken bir şey var... Oyunu oynamadan önce kafamda şöyle bir giriş cümlesi hazırlamıştım; "*Yeter be kardeşim. Yeter artık. Her yanımız LEGO oldu be!*" Benim gözümde önyargıdan ziyade beklentiyi doğru ayarlamaktı bu. Çünkü gerçekten de *her yanımız LEGO oldu*. Bu olurken çocukluğumuzun *"hayal gücü antrenörü"* de tekdüze bir hale geldi. Oyuncakçılarda satılan LEGO setleri bile özünü kaybetti, neredeyse bütünüyle birleştirilmiş halde çıkacaklar kutudan. *LEGO World* gibi formülden uzaklaşan yapımlar arada sağdan soldan fırlasa bile kitlesinden emek talep etmeyen bu tüketim formülünün buraya bile sızmış olması ben dahil bir kısım insanın nostaljik bünyesine batmaya başladı artık. Bu yüzden ve son oynadığım LEGO oyunu olan *Beyond Gotham*'ı içerik olarak çok kopyala yapıştır bulduğumdan, *Jurassic World* benim için 1-0 geride başlamıştı oyuna. Mutlulukla söylüyorum ki o golü kalesinden çıkarmayı bir şekilde başardı.

Adına rağmen *Jurassic World*, sadece son filmi değil, bütün seriyi kapsayan bir oyun. Her film için beşer bölüm olmak üzere toplam yirmi bölümden oluşuyor. Bunların geneli bildiğimiz LEGO formülünü barındırıyor; etrafta ne varsa kır, düşman gelirse tokatla, içine ruh kaçmış oynak LEGO parçalarından yaptıklarınla ulaşamadığın yerlere ulaşarak ilerle. *Jurassic Park* markasının bu formüle nasıl uyarlandığına ve onu kendisine nasıl uyarladığına baktığımızda ise nispeten orijinal şeyler görebilmek güzel.

DEMONTE ÇAĞI

Dinozorlarla oynayabilmek bunlardan biri. Evet, oyunun tanıtımlarına falan bakmadıysanız bundan haberiniz olmayabilir, artık dinozorlarla oynayabiliyoruz. Kendileri LEGO formülünün "etrafta ne varsa kır" kısmına cuk diye oturuyor. Dinozorları LEGO oyunlarındaki Hulk ve benzeri karakterler ile karşılaştırırsak şöyle bir tablo çıkıyor ortaya:

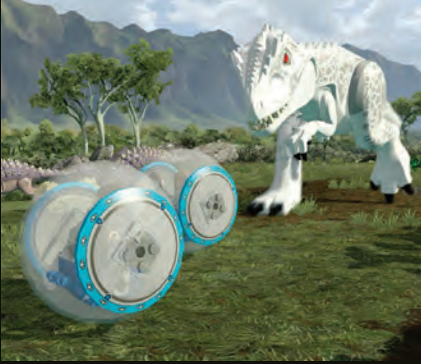
- Genelde daha hızlılar
- Yol açmak için daha çeşitli yöntemleri var
- Üstelik bazıları LEGO parçalarını da birleştirebiliyorlar!

Yani onlarla oynamak daha zevkli. Üstelik çok fazla kullanılıp sıradanlaştırılmamışlar da. İşte bu noktada oyunun beğendiğim bir diğer öğesine geliyoruz... *LEGO Batman 3*'te karakter kullanımlarındaki dengesizlik beni rahatsız etmişti. *Jurassic World* ise bu konuda çok başarılı. Bölüm geçmek için yapmamız gerekenlerin karakterler arasında homojen bir dağılımı var. Aynı ya da benzer şeyi yapabilen zibilyon tane karakter aynı anda kullanımımıza sunulmuyor. Karakterleri birbirinden ayıran özellikler de daha rafine, daha kişisel beceri tadında şeyler. Oynanış da düşman pataklamaktan ziyade bulmaca çözme ağırlıklı olduğundan nihayet bir LEGO oyununda bir şeyler başarma hissini yaşayabiliyoruz.

Oyunun bölüm tasarımlarında kendine yer bulmuş bir başka kısım daha var ki o da kovalamaca sekansları. Bu bölümlerin kurgulanışı epey hoşuma gitti. Kamera açıları yoldan ziyade takipçileri gösterdiğinden oynanış kolaylığı sunmak adına bir şey yapmasa da oyunun sinematik yanını güçlendiriyor. Ayrıca bu bölümler, olabildiğince birbirinden farklı tasarlanmış; kimisinde sadece kaçıyor, kimisinde arkadan gelenlere ateş ediyor, kimisinde yanımızdan giden aracı korumaya çalışıyoruz. Bazılarında resmen *GTA* havası var desem, sanırım abartmış olmam.

Sinematik tadı övmeye başlamışken devam edeyim: Oynanış dengesinin yanı sıra oyunun en büyük başarısı genele yayılan bu sinematik hava. Hızlı tuşa basma sekanslarından tutun da karakter hareketlerinin, hızlarının, kimi sahnelerde ufak ufak değişmesine kadar oyunun verdiği "his" çok yerinde. Ayrıca kısa kısa dört film şeklinde kurgulanmış olması, serinin tek bir senaryoyu 12 saat boyunca sakız gibi uzatan bazı oyunlarından çok daha kolay tüketilmesini sağlıyor.

Nihayetinde eğer LEGO konseptini seviyorsanız, başka tarafa bakmanıza gerek yok. *Jurassic World*, ahım şahım yenilikler sunmuyor olabilir ama tam bir eğlence treni. Ha, biz *biraz bıktık LEGO oyunlarından*, orası ayrı.







+
- Karakter kullanımları arasındaki denge
- Dinozorlar!
- Kovalamacalar!

−
- Çoğunlukla aynı tas aynı hamam
- Seslendirmelerin çok bir olayı yok
- Kilidini açabildiğiniz şeyler uğraşmaya pek değmiyor

7

SON KARAR

Sinematik LEGO tecrübesi. Evet, bir LEGO oyununa sinematik dedim.

KÜNYE

Tür: Macera **Yapım:** Traveller's Tales
Dağıtım: Warner Bros **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 59TL (Steam), 78TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 7 **Dahası İçin:** videogames.lego.com

GULTY GEAR XRD SIGN

YA BU GAMEPAD'İ KIRARSIN YA BU DİYARDAN GİDERSİN!

-VOLKAN TURAN

Emektar PSP sahibi olup da *Guilty Gear* oynamamış biri gördünüz mü? Ben görmedim. Acaba Sony bir ara PSP'yi *Guilty Gear* ile birlikte mi sattı, oyun bedava mıydı o zamanlar diye şüphelerim de var. PS1 yetmiyor gibi PSP'nin de dijital tuşlarını yalama eden *GG*, oynayanlar bilir, her daim kendisine has bir tada, bir zorluğa, bir deliliğe sahiptir. Bunun arkasında da şüphesiz yaratıcısı **Daisuke Ishiwatari** bulunuyor. Müziklerden seslendirmelere, hikâyeden hareketlere, çizimlere hatta tüm frame dataya kadar her şeyi tek başına yapan bu hasta abimiz, kendi deliliğini tüm GG'lere de yansıtmayı başarmıştır. Rock-metal müzikleri ve absürd karakter tasarımları dışında *GG*'nin en karakteristik özelliği zorluğudur. Ve şükürler olsun ki bu özelliklerin tümü çok uzun zamandır beklenen devam oyunu **Xrd SIGN**'da da bulunuyor.

NEREDE KALDIN BE SLAYER!?

Geçtiğimiz ay PC'ye de çıkan *GG XX Accent Core Plus R* (Japonlar ve Oyun İsimleri-101) bildiğiniz gibi ana serinin son oyunu idi. R'sız hali 2008'de PS2'ye çıkmış ve bekleyiş sürecini başlatmıştı. O bekleyiş altı yıl sürdü a dostlar! O gün doğan çocuklarımız okula başladı! Neyse ki Arc System ve Daisuke, elinde avcunda ne varsa *Xrd SIGN*'a dökmüş ve bizlere bu türün en iyi oyununu sunmuş. Altı ay önce Japonya'ya çıkan oyun, mayıs ayında Avrupa'ya sadece dijital olarak çıktı. Unreal Engine 3 ile geliştirilen oyunun grafiklerine söyleyecek laf yok açıkçası. Hafif el çizimleri, hafif cel-shade grafikler, yüksek çözünürlüklü alevler, patlamalar çatlamalar, klasik anime kadrajları derken Arc System kendi oyunları içinde bir standart oluşturmayı başarmış. Elbette bir dövüş oyununu iyi yapan şey grafikleri değildir; oynanış daha ağır basar. Emin olun oynanış *GG* hareketlerini kas hafızasına atmayı başaranlara çok zor gelmeyecek. Yine yumruk, tekme, slash, heavy slash, çevirmeli özel ataklar, hava dash'leri, kapmalar, cancel'lar derken sizi uzaktan izleyen birine göre gamepad'i kıran birine dönüşüyorsunuz, tuşlara anlamsızca basan 3 yaşındaki veletler gibi. Ama bilmezler ki aslında atomu bölüyor veya roket biliminin kitabını yazıyorsunuz. Arkadaşlar, *GG Xrd* şu anda dövüş oyunları içerisinde "uygulaması" en zor oyun tartışmasız. *Ultra Street Fighter IV*, *Mortal Kombat X*, *Tekken TT2*, *UMvsC3*, *KOFXIII*, *Blazblue* veya *Persona* filan değil, cidden *GG Xrd*'ün usta seviyesi, en zor oyun. Ama durun hemen kaçmayın, bu oyunun bir diğer güzel tarafı da orta seviye oyunculara bile öylesine sallayarak keyifle oynama şansı vermesi. Tamam, ustaları yenemezsiniz ama zaten öyle bir amacınız neden olsun ki? Sanmıyorum ki *GG Xrd*'e 1000 saat ayırasınız ama ayıracağınız 100 saatte bile devasa eğleneceğinizin garantisini veririm.

LAG'E KARŞI, OMUZ OMUZA!

Eğer oyundaki karakterler neler ve netcode nasıl diye soruyorsanız, hemen cevaplıyor ve sayfayı kapatıyorum: Oyunda bölge kısıtlaması yok, yakın coğrafyalar birbirleriyle rahatça oynayabiliyor ama Amerika sürümü ile Avrupa sürümü şu anda oynayamıyor (Avrupa'ya gelmeyen güncelleme farkından dolayı). Netcode kendi bölgeniz için gayet iyi, 10 maçın 8'ini şikayet etmeden oynarsınız. Karakter sayısı ise bence oldukça az halen. Oynanabilir 2, DLC ile 3 karakter, eskilerden de 12 karakter ile artık ne kadar zaman geçirirseniz geçirirsiniz (Chipp, Sol, Faust, Ky, Venom tabii ki oyunda) bilemiyorum. Yine de bir karakteri bile hakkını verecek kadar onlarca saat harcamanız lazım. Biliyoruz ki Xrd serisi ek paketlerle uzun bir süre yoluna devam edecek. Dövüş oyunlarında farklı tatlar arayanlar için GG Xrd'in ötesi pek yok.



EĞLENME TAKTİĞİ

- Oyun daha agresif, defansa odaklı olun. Tek yumruktan 20 Hit'lik komboya gidebiliyor.
- Tension barınızı iyi kullanarak tüm gard çeşitlerinizi kullanın
- Burada da başka bir kapı açılmakta; kombo! Karakterlerin neredeyse tüm hareketleri birbiriyle birleşiyor, bol bol pratik yaparak bu birleşimleri çözmelisiniz.
- Roman Cancel, Danger Time, Dust gibi özellikleri adınız gibi iyi biliyor olmalısınız.



Kişilikli karakter seçme ekranlarını sevmeyeni de biz sevmeyiz.


Hikâye modunu oynamıyor, sadece izliyorsunuz. İlginç.





- Görsel kalite
- Hızlı, dengeli oynanış
- Online modlar ve kalitesi

—

- Kutulu fiyatı ile dijital fiyatın aynı olması
- Az karakter

8

SON KARAR

GG Xrd'ü çok iyi oynayabiliyorsanız, pek çok dövüş oyununu çok iyi oynayabilirsiniz. Müthiş bir parmak egzersizi.



KÜNYE

Tür: Dövüş **Yapım:** Arc System **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Var (PSN 149 TL) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** guilty-gear.wikia.com

HATRED

"NEFRET İÇİN NEFRET" Mİ, "HALK İÇİN NEFRET" Mİ?

-ONUR KAYA

Oyunlarda şiddet lafını duymaktan öylesine bıktık ki hepimiz... Hele de *Kurtlar Vadisi* izleyip "Ben Polat Alemdar'ım" diyerek elde bıçak, okul kavgalarına karışan çocuklar bile "oyunlar şiddete yöneltiyor olm" diye dolanırken... O kadar ezberden söyleniyor ki bu laflar, duyduğumuzda artık üstüne düşünmeden otomatikman savunmaya geçer olduk. Belki de fazla otomatik olduk. Öyle ki, oyunların insanı şiddete yöneltmediğini savunurken, yöneltebileceği ihtimalini aklımızda hiç canlandırmıyoruz. Peki ihtimalin olduğunu kanıtlayabilecek oyun *Hatred* mı? Ya da bu konuda fazla mı duyarsız?

Ben isterdim ki *Hatred* bu tarz sorulara farklı bir bakış açısı sağlayan, kafa açan, kendine has bir oyun olsun. Hiç olmadı reklamını yaptığı şeyleri bir nevi haklı çıkarmak adına, tarzını ortaya koyan bir şekilde sunabilsin ama yok abi, biz boşuna kafayı yemişiz...

"ADIM ÖNEMLİ DEĞİL... AMA SİZ BANA MÜLAYİM DİYEBİLİRSİNİZ"

Oyunumuz bir bodrum katta, kendi tabiriyle ismi lazım olmayan amcamızın talimiyle bizi eğitim bölümüne sokuyor. Mekanikler basit, nişan alma, çömelme, ateş, bomba ve gibi az sayıda, kolay öğrenilen, akılda da kolay tutulan tuşumuz var. Bodrumumuzdaki rehine üzerinde infaz mekaniğini de öğrendiğimizde, oynanış bazında her şeyi görmüş, tecrübelerimizi oyunun genelinde test edebilir hale gelmiş oluyoruz. Yalnız bu son söylediğimi kelimesi kelimesine almanızda fayda var. Zira oyunun eğitim bölümünden itibaren mekanik bazında size gösterecek tek bir yeni şeyi bile yok. Ha, pardon, araç kullanımı var bir de ama araç kontrolleri o kadar kötü ki, binmenizle inmeniz bir oluyor.

Araç kontrollerinden yaya kontrollerine dönmek, kızgın kumlardan serin sulara atlamak gibi bir nevi, ama sadece ve sadece "bir nevi". Yani aslında çok da kötü, yapmak istediğinizin yerine alakasız eylemlere kalkışmanızı sağlayacak kadar ayarsız kontrolleri yok, zaten bu tarz sıkışıklıklara yol açacak sayıda komuta sahip değiliz. Ancak elemanın anime misali zemine 60 derece açıyla koşması olsun, sağ tuşa basıp kamerayı eğerek atış menzilimizi uzattığımızda kameranın nazlanması olsun, bana küçüklüğümde elimle balık yakalamaya çalıştığım şapşal zamanlarımı hatırlatan bir kayganlık var kontrollerde. Oyun içerik yetersizliğine rağmen biraz daha tok bir oynanış sunsa, gayet bütünlüklü bir his verebilirdi.

"Bu bütünlük neyle sağlanacaktı peki?" diye sorabilirsiniz, hemen söyleyeyim: *Hatred*'ın en güçlü olduğu nokta, grafik ve fizikleri. Unreal 4 motoruyla geliştirilen oyunun görselliği, hele bütçe klasmanı düşünüldüğünde (ve ana karakterin naylon gibi saçları bir kenara bırakıldığında) çok çok başarılı. Hele oyundaki yıkım, yapımcı stüdyo **Destructive Creations**'ın adını hak ettiğini haykırırcasına güzel. Patlamalar, kurşunlarla delinen duvarlar, hepsi gayet görkemli. Hatta burada birazcık daha ileri gideyim, oyundaki ateş, belki de şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Ateş ettiğiniz tüplerden fışkıran alevlerden tutun flamethrower'dan fırlayan huzmeye kadar oyundaki yanma efektleri gerçekten çok güzel gözüküyor. Hatta oyundaki en güzel şey o alevler.

HEDEF İMLECİYLE SAKLAMBAÇ OYNAMAK

İşte zurnanın zırt dediği yere de böylece geldik... Son cümlem kendi çapında düşünüldüğünde gayet de övgü klasmanına girebilir ama aslında oyunun eksikliğini ortaya koyuyor. Çünkü oyun içerik açısından aşırı derece yetersiz ve bunu gizlemek için ucuz numaralara başvuruyor. Bütün görevler birbirinin aynı ya da arada çok az fark var. Şöyle

HATRED'IN İLK GÜNDEN BERİ TARTIŞILAN ŞİDDET KONUSUNDA BİR TARAF OLMAYA DEĞER YANI YOK ARKADAŞLAR, SAKİN OLALIM



O Blendax şampuana ihtiyacım var diyorum, ANLASANA!

YİĞİDİ ÖLDÜR, HAKKINI YEME

Hatred'da özellikle çok takdir ettiğim bir nokta var; o da yapımcı ekibin desteği bir gıdım kesmemiş olması. Mesela ben oynarken oyunda hedef imlecini bir türlü gözümle seçemiyordum ama yama notlarını kontrol ederken gördüm ki bu konuda kolaylık sağlayan ayarlar eklemişler. Tabii oyunun çıktığı andaki pek çok problemin giderilmesi, zaten teşekkür gerektirecek bir şey değil ama bu konuda epey gayretliler ve kitleyi dinliyorlar. Hatta Destructive Creations'ın başındaki Jaroslaw Zielinski'nin söylediğine göre oyun iyi satarsa bedavaya, yeni tek kişilik görevler, co-op desteği ve multiplayer ekleyen bir ek paket çıkaracaklar. İçim rahat bir şekilde "alın bu oyunu" diyemiyorum yine de.

söyleyeyim, oyunun ilk beş görevi boyunca, görev başına harcadığınız sürenin büyük bölümünü yiyen amaç aynı. Sivil öldürmek. Atıyorum ilk haritada 50 ise bu rakam, son haritada 150'ye falan varıyor. Arada gelen polisleri, SWAT timlerini falan hallediyor, ardından "oldu da bitti maşallah" diyerek çıkışa topukluyorsunuz. Son iki görevde falan hissiyatı biraz değişiyor bunun ama yaptığınız şey temelde aynı kalıyor. Hadi tamam, oyunun olayı bu diyelim oynayalım ama bu noktada da oyunun şu ucuz numarası devreye giriyor; zorluk.

Oyun gereksiz zor arkadaşlar. Kolayda oynasanız taş çatlasa üç saatte bitecek bir içeriğe sahip olan oyun bir üst zorluğa geçtiğinizde orantısız şekilde uzuyor. Oyunun ömrünü böyle uzatmak genelde keyifli olur ama burada değil. Çünkü yüksek zorlukta hem daha çok hasar alıyorsunuz, hem de sivilleri infaz ederek kazandığımız sağlık miktarı ciddi şekilde düşüyor. E siz askerlerle mermi alışverişinde bulunurken siviller "ne güzel çatışıyolar yæ" diyerek bakmıyor herhalde, haritanın ücra köşelerinde topukları popolarına vura vura hayatın anlamını aramaya başlıyorlar. Oyunda sağlık kazanmanın sivil öldürmekten başka yolu da yok. E siz masum insan peşine düşünce oyunun akıcılığı ağır bir kesintiye uğruyor.

Hadi bunlara da ses çıkarmayalım, ben kendi adıma zor oyunlardan hunharca keyif alan bir insan evladıyım, zaten serde de delikanlılık var ama... O dana kuyruğunu kaybetmeye ant içmiş! Çünkü berbat ve zorlama bir checkpoint sistemi var oyunda. Ne peki? Respawn hakkı. Respawn haklarını yan görevleri (ev partisi basmak, politikacının mitingini dağıtmak vs.) tamamlayarak topluyorsunuz, bunu yapmadınız mı? Bölüme sil baştan başlıyorsunuz. Yaptınız ama haklarınız mı bitti, sil baştan başlıyorsunuz. "E azıcık dikkatli oyna sen de" diyebilirsiniz ama oyunun siyah beyaz görselliğinde, patlatılabilir nesneleri gözden kaçırmak çok kolay. Karşınızda zaten sürüyle asker var, yaldır yaldır tarıyorlar mekânı, siz de sağlığınızın çokluğuna güveniyorsunuz "biraz yaralanayım sonra kaçar iyileşirim" diyorsunuz. Bir bakmışsınız Gülten Dayıoğlu hikâyelerindeki havai fişekle oynarken parmakları kopan yaramaz çocuğa dönmüşsünüz. Sonuç ne mi? Sil baştan...

SONUNU DÜŞÜNEN KATLİAM YAPAMAZ...

İşin ilginci şu görsellikle ve şu müziklerle (İlk iki *Witcher* oyununda kulaklarımızın pasını silen **Adam Skorupa** var ya, ahanda o yapmış!) üzerinde emek harcandığını belli ediyor oyun. Sıkıntı, diğer parçalarında o uğraşın asgari miktarda olması. Oyuna kızgınlığım, o çok üstüne bastığı, skandal yarattığı şiddet faktörünü bile yaratıcı bir şekilde kullanamamasından, hatta buna gayret bile etmemesinden kaynaklanıyor. Bu agresif tavrın altını hiçbir şekilde doldurmuyor, oynanışa çeşitlilik katmıyor. Ana karakterimiz zaten oyun boyunca o kadar bayık, o kadar kötü monologlar içerisinde ki az biraz satirik anlatım amacı gütmeyi falan bırakın, kasıtlı olarak böylesine "leş" yazılmışlar. Reklâmın iyisi kötüsü olmaz hesabı, "biz çok kasmayalım, biraz skandal yaratalım, millet nasılsa fikir özgürlüğü falan diye bizi savunup oyunumuzu alır" demiş sanki yapımcılar.

Şu içerikle, şu oyun süresiyle, hele de ilk çıktığı sırada PC'ye özel bir oyun olduğu halde barındırdığı sorunları düşünürseniz 31 liralık/20 dolarlık fiyat etiketini hak edecek bir oyun değil *Hatred*. 59 liraya *The Witcher 3* gördü bu gözler yahu!





Oyundan çekip çıkaracağım yegâne şeyin alev efektleri olacağını düşünmezdim.



Halbuki mübarek Ramazan ayında herkes bir tas çorba verse, canım doluverirdi benim de.



- Görsel tasarım tercihleri ve atmosfer
- Etrafta yaratabildiğiniz yıkım harika
- Müzikler bir ustanın elinden çıkma



- Tekrar oynanabilirlik yok
- Başkarakterin replikleri insana baygınlık geçirtiyor
- Oynanış ilerledikçe dallanıp budaklanmıyor, çeşitlenmiyor, hep aynı
- Rezil bir checkpoint sistemi var
- Olay çıkarmasına rağmen bir olayı yok

5

SON KARAR

Tek oturuşta bitirmeye kalkarsanız hormonal dengenizi yerine getirmek için epey çikolata tüketmeniz gerekebilir. Tecrübe konuşuyor.



KÜNYE

Tür: Beni vur kendini vur herkesi vur **Yapım:** Destructive Creations **Dağıtım:** Destructive Creations **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** www.hatredgame.com



ELITE: DANGEROUS POWERPLAY

NE KADAR AKSİNİ SÖYLESELER DE, YALNIZSIN BU GALAKSİDE -SARP KÜRKCÜ

Sürekli aynı şeyi yaptığımız bir oyun başarılı sayılabilir mi? Mesela ben *GTA V*'i çok uzun zaman oynadım, hem PS3'te hem de PS4'te. Üstelik yaptığım şey hep aynıydı: Bir araca atlayıp gezmek. Kimi zaman uçak, kimi zaman helikopter, ama çoğunlukla araba... Yollara attım kendimi, aynı yerlerden tekrar ve tekrar geçerek.

Ve *GTA V*'i tüm üstün taraflarını bir yana koyarak, sırf bu nedenle bile başarılı bir oyun olarak görüyorum, beni bunca süre kendisine bağlamayı başardığı için. Aynı şeyleri tekrar yapacağımı bilerek konsolun başına oturmamı sağladığı için.

Buradan aldığım ilhamla tekrar *Elite: Dangerous*'a bakıyorum. Ne de olsa çıkışından beri ufak aralar veriyor olsam bile hep Samanyolu Galaksisi'ndeyim, yaptığım şey ise hep aynı. Peki ben neden sürekli aynı güzel aksanlı geri sayımı dinleyip FSD'yi ateşliyor ve birbirinin aynısı yıldızların karşısında dikiliyorum bu oyunda?

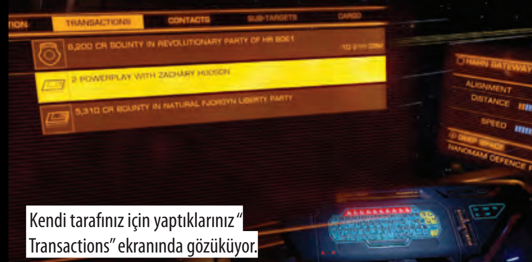
Biz oyuncuları *Elite: Dangerous*'a bağlayan şey ne?

GÜÇLER AYRILIĞI HER ZAMAN İYİ DEĞİLDİR

Aslında benim önce *Wings*, sonra da *Powerplay* güncellemelerinden bahsetmem lazım. Çünkü bu yazı bu iki başlıkla alakalı. Ama *Elite: Dangerous*, ona nasıl bakacağınızı bilmediğiniz zaman kötüleyip kolayca kenara atabileceğiniz bir oyun. Nihayetinde bu iki güncelleme de oyunu baştan yaratmıyor, olduğundan farklı bir hale çevirmiyor. *E:D* aynen, olduğu gibi duruyor. Eğer onu bugüne kadar sevemediyseniz, zaten bu güncellemelerin fikrinizi değiştirmesi pek mümkün değil. Ama hep "acaba" sorusuyla gidip geldiyseniz, sorularınızın cevabı burada olabilir işte.

Wings, daha önce arkadaşım (Bumble)Mert ile çıktığımız uzay yolculuğunda heveslendiğimiz şeyleri bize sunan eklenti. Üç kanat arkadaşınızı ekibe dahil ediyor, birlikte göreve çıkabiliyorsunuz artık. Bu güncelleme (ve Powerplay'e giden yol) bolca ufak içerik de ekliyor. Sizi arada dürten, *"Beni takip et bak ne göstereceğim"* diyen NPC'ler var artık. Bir noktadan bir noktaya giderken kaç atlayış yapacağınız seyir bilgisayarınızda gözüküyor. Birisi sizi alt uzaydan çıkarmaya çalıştığında hizalamanız gereken Escape Vector artık daha kolay. Böyle ufak ufak ama oyunun dünyasını daha "canlı" hissettiren bir sürü özellik geldi *Elite: Dangerous*'a ve *Wings*, bunların temeli olan ilk büyük adım.

Görevleri arkadaşlarınızla birlikte alıp parayı ve itibarı bölüşebiliyorsunuz artık. Aynı şey aranan düşmanları avladığınızda da geçerli. Eskiden son vuruşu yapana yazılan krediler, artık kaç kişiyseniz eşit bölüşülüyor. Birbirinizi vurmuyor, kaza kurşunu gerçekleşse de ceza almıyorsunuz. Birisi uzak bir noktaya atlayış yapıyorsa, onun peşinden gidebiliyorsunuz. Oyunun sesli chat sistemi kanat arkadaşları arasında özel bir kanal kuruyor, başkalarını karıştırmıyor-

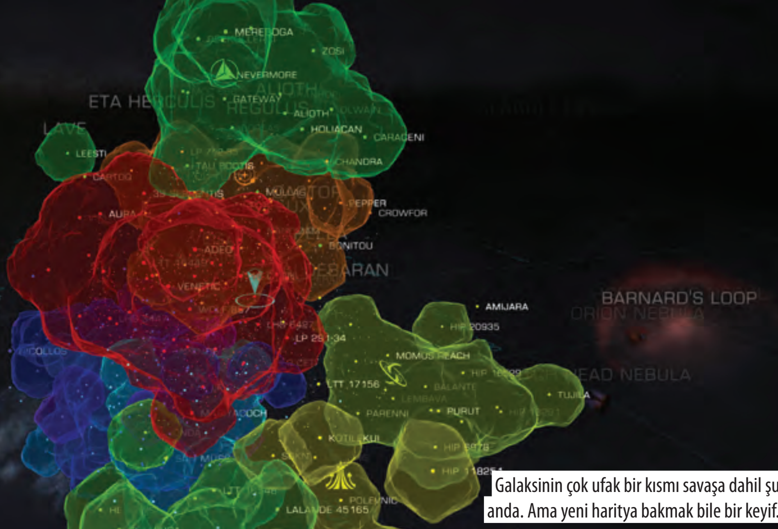


Kendi tarafınız için yaptıklarınız "Transactions" ekranında gözüküyor.

TARAF DEĞİŞTİRMEK

Her detayı sığdırmak mümkün değil bu iki sayfaya ama son olarak fikir değiştirmelerden bahsetmek istiyorum. Tarafınızı beğenmediniz, başkasını seçmek istiyorsunuz. İrtica ederek başınıza ödül konmasına izin veriyorsunuz. Galakside peşinizde NPC'ler oluyor. Arada sizi buluyor, Supercruise'dan çekip saldırıyorlar. Ben erken dönemde irtica ettim, o nedenle bir gün kaldılar peşimde. Üst düzeyseniz süre nasıl değişir, onu bilemiyorum işte.





Galaksinin çok ufak bir kısmı savaşa dahil şu anda. Ama yeni harityа bakmak bile bir keyif.

sunuz. Gerçi ben hâlâ Skype'ı tercih edenlerdenim. Arkadaşınız alt uzay yolculuğuna çıktıysa, bir yerde atladıysa, hepsinin bilgisi geliyor size. Tam bir formasyon ruhu işte, öyle değil mi?

Bunun dışında klavyeden 2'ye basarak bakılan ekranda daha fazla işlev var. Bir kere görevlere dair güncellemeler oraya daha sık düşüyor. Dini bir fanatiği avlamanız gerekiyor diyelim. Peşinden gittiniz, hatta biraz hırpaladınız ama sonrasında sistemden kaçtınız. Bazen size bir mesaj geliyor, o fanatiğin ait olduğu bölge peşini bırakmanız için size para öneriyor. Bu tür esnek görevleri bu eklentilerden önce görmediğim için oyuna kattığı ruh açısından değerli buluyorum. Aynı şey daha önce bahsettiğim, size onu izlemeniz karşılığında iş teklif eden (ya da pusuya düşüren) NPC'ler için de geçerli.

Tüm bu eylemler, aldığınız modüllerin anlamını artırıyor. Eskiden FSD'ye müdahale eden ya da iz süren ekipmanlar çok anlamlı değilken artık böyle birçok görevde işe yarar hale geliyor. Belki kargoculuk adına çok şey değişmedi ama özellikle parasını silahıyla kazananlar için oyunda daha fazla renk var.

LİDERİM İÇİN CANIM FEDA

E tabii bu da bizi *Powerplay* güncellemesine getiriyor. Galakside süregelen bir güç çekişmesi var, savaşa hoş geldiniz. Oyundaki on farklı taraftan kimileri İmparatorluk ve Federasyon bayrağı altında aynı kaynağa bağlı olsa da aslında ayrı birer yapıya sahip. Galaksi, bu gruplar arasında bölünmüş durumda ki yenilenmiş harita *E:D*'nin o zor yapısını resmen özetliyor. Haritanın kullanışını çözene kadar biraz bocalıyorsunuz ama sonunda sistemi anladığınızda her şeyin derli toplu ve aramaya zahmet ederseniz bulunabilir olduğunu görüyorsunuz.

Powerplay'de doğal olarak bir sıralama ve kıyas söz konusu. Ait olduğunuz taraf içerisinde rütbeniz olduğu gibi taraflar arasında da bir sıralama var. Siz, rütbenizi tarafınızın ihtiyaçlarını karşıladıkça yükseltiyorsunuz. Tarafınız güçlendikçe, genel sıralamada da yükseliyor.

Bulunduğunuz tarafın bir merkezi, kontrol altında tuttuğu sistemleri ve başkalarından almaya çalıştığı yerleri var haritada. Merkez ve kontrol edilenler neyse de, asıl heyecan genişleme yapılacak sistemlerde kopuyor. Sonrasında eğer uygunsa, tarafınızın talep ettiği şekilde bir genişleme politikası izliyorsunuz. Amaç, bir haftalık döngüde yeterli miktarda Command Capital (CC) toplayıp o bölgeyi ele geçirmek. Eğer toplam CC azalırsa, bu sefer de sizin tarafınızdaki sistemler parmaklarınızın arasından kaymaya başlıyor. Ama bunları yapmanın tek bir yolu yok. Kontrolünüzdeki sistemler, yeni açılacağınız yerler hep birbirinden farklı şeyler talep ediyor. Üstelik seçtiğiniz tarafların da talepleri yine kendi içinde farklılık gösteriyor.

Zaten taraflar da biraz buna göre seçiliyor. Tarafınızı oynayış stilinize göre seçmeniz yararınıza. Savaşçı mısınız, o zaman bölgelere gidip Mission Control yazan noktalara atlayıp karşı tarafın kuvvetlerini bozguna uğratacak bir tarafı seçmelisiniz. Ticaretle mi yükseldiniz bunca zaman? Öyleyse merkezden kontrol noktalarına mühimmat taşıyın.

Ama *ED* bildiğiniz gibi uçsuz bucaksız bir diyar. Bu galakside kopan savaşın içinde o kadar küçük bir piyonsunuz ki, aslında etkiniz hiç de ciddi değil. Bu noktada *Powerplay*'in işlevini tartışmaya başlıyoruz zaten. Gerçekten oyuncuya bir getirisi var mı? Maddi olarak, neredeyse hiç yok. Tarafınız içindeki rütbenizi Merit Point belirliyor ve emin olun, çok az kazanılıyor. Başta haftada 1000 kredi kazanırken 100 meritte haftada 50.000 kazanmaya başlıyorsunuz. 750 merit ile 500.000 krediye çıkabiliyorsunuz, liste böyle gidiyor.

Ama ben yarım saatlik bir kelle avcılığı maceramdan yaklaşık 150,000 kredi alarak çıkıyorum. Şanslıysam, 400,000'e kadar gidiyor bu. Eğer derdiniz paraysa, *Powerplay* doğru hedef değil yani. Ama hazırlık puanları, etki gibi artılar kazanıyorsunuz rütbenizi yükselterek. Peki galakside yalnız bir şekilde uçarken, dev bir gücün refahı gerçekten bu kadar önemli mi?

Powerplay, Power kısmını Role ile değiştirirseniz daha anlamlı olacak bir güncelleme bence. Hiçbir götürüsü yok sizden, hiç taraf seçmeden de yaşamaya devam edebilirsiniz. Ama size galakside bir amaç, bir rol yapma sebebi sunuyor. Üstelik bunu da *E:D*'nin o detaylı yapısına uygun, karmaşık ama bence ortalamanın üstünde yapıyor.

BAŞARILI OYUN NEDİR?

Baştaki soruya geri döneyim en iyisi, *ED* nasıl oluyor da oyuncuları kendisine bağlıyor? Çünkü çok detaylı. Bu detay miktarını seven oyuncuları çekiyor zaten kendisine. Bir arkadaşla buluşmak için "fast travel" yapmayı değil, 26 yıldızdan atlayıp yakıt hesabını tutmayı tercih edenleri çekiyor. *Wings* ve *Powerplay*, bu detay havuzuna biraz bağlam aşılıyor sadece. Yalnızlığınızı biraz gerçek, biraz da sanal oyuncularla renklendiriyor. Ama *ED* hâlâ o bildiğiniz inziva oyunu. Eğer bununla bir sorununuz yoksa, ikisi de ücretsiz olan bu güncellemelerle oyuna bir kez daha bakmayı deneyebilirsiniz.

YENİ TABUTUNUZ: DIAMONDBACK

Oyuna eklenen yeni gemi ailelerinden şimdilik favorim Diamondback serisi. Cobra ve üstü gemiler arasında alınabilir, atik, artık işe yarayan gemi parçalarından birkaç tanesini alacak kadar yeri olan bu aile iki üyeden oluşuyor. Ben, Diamondback Scout kullanıyorum, daha bir çatışma gemisi kendisi. Diamondback Explorer ise şiddetten biraz daha uzak tasarlanabiliyor. Ama sonuçta karar sizin, gemilerinizi kişiselleştirmekte özgürsünüz.



KÜNYE

- **Tür:** Uzay Macerası
- **Yapım:** Frontier Developments
- **Dağıtım:** Frontier Developments
- **Dijital İndirme:** 149 TL (Steam), 40 £ (Kendi sitesi)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** elite-dangerous.wikia.com



Eskiden o vektör noktasını tutturmayı hayatta beceremezdim.


Elemanlarımız istasyonda, artık kadın itfaiyecilerimiz de var.



RESCUE 2 EVERYDAY HEROES

YANGIN SÖNDÜRMEDE TAKIM SAVUNMASI -NOYAN AKATLI

Sanal silah ve savaşların heyecanından uzak, biraz taktiği – tekniği olan, grafikleri piksel piksel dökülmeyen bir oyun arıyorum haziranın ilk haftası. *Rescue 2013*'ün devam oyununu gördüğüm anda aradığımı bulduğumu hissediyorum. Önemli değişiklik ve yenilikler yavaş yavaş gözüme çarpıyor: Türkçeye çevrilmiş mesela. Gerçi "İlkyardım görevlisi" demek yerine "paramedic" aynen bırakılmış ama bu tür eksikler dışında iyi olmuş dilimize çeviri. İstasyonda geçirdiğimiz zaman artık farklı: Binanın içine eşya almak, elemanları istasyon içinde görevlendirmek yok artık. Bunun yerine araç satın alıp içindeki alet edevatı değiştiriyor, itfaiye ve ilkyardım görevlisi arkadaşlarımıza yetenekler dağıtıyor ve takma adlarını değiştiriyoruz. Yetenekler bir süreden sonra karakterlerde çeşidi sağlamaz hale geliyor, bu noktada da takma adlar yardıma yetişiyor. Görevler haricinde kalan, istasyon içi mikro yönetimin azaltılmasını kafa yormadığı için beğendim ama bu hali de biraz sığ kalmış açıkçası. Alet - edevat ve işe alabileceğimiz eleman sayısı fena değil, yetenek ağacı ise üç dört seçenekli toplam on dal olabilirdi, araç çeşitliliği de kesmedi beni.

Görev sistemi basit, güzel işliyor, bir yandan da sorunlu: Ana senaryo görevlerini tamamladıkça yeni araç ya da yardımcı alet açıyorsunuz. Hemen ardından o araç veya aletin kullanımı, ne işe yaradığı gibi bilgiler veren basit bir eğitim görevi geliyor. Bir sonraki ana göreve kadar, "günlük" görevler şansa, rastgele aynı anda iki taneyi geçmeyecek şekilde geliyor. Buraya kadar gayet düzenli ve mantıklı, bu anlattığım görev sistemini beğendim zaten. "Bir sonraki görevde nasıl bir yangını söndüreceğiz, kaç yaralı olacak acaba" diye merak ederken buldum kendimi sık sık. Sorun ise şurada: *Emergency* serisi gibi oyuncu topluluğuna kendi görevlerini yazma olanağı sağlayan bir bölüm editörü eklentisi maalesef yok. Oyunun içinde görevleri rastgele dağıtan (yanan eşya sayısını ve yerlerini, aşılması gerekli engelleri değiştiren) bir motor da bulunmuyor. Dolayısıyla ana hikâye görevine kadar aynı noktada çıkan aynı yangını tekrar söndürüp, gene aynı köşede yatan yaralıyı cankurtarana taşıyorsunuz. Aynı işleri yapmaktan sıkılan oyuncuyu kurtaracak bir "Oyuncukurtaran" çağırmak istiyorsunuz sıkıntıdan. Bahsettiğim oyun içi görev motoru ya da bölüm editörü eklentisi için pek umudum yok ama forumlardaki şikâyetleri "Yeni görevler ekleyeceğiz" diye cevaplıyor yapımcı **Fragment**.

"Artık yangın söndürmeye gidebilirim" diye benden beklenen "klasik" espriyi yapmayarak toparlamak istiyorum itfaiye hortumunu. *(Ühü, yine yaptın :(-Serp.)* Kontrollerine çabuk alışılan, zaman zaman hızlanan temposuyla birçok oyuncuyu tatmin edebilecek, mikro yönetimle yormayan, aslında görevlerin tekrara girmesi haricinde gayet sorunsuz, sevimli bir acil yardım oyunu *Rescue 2*. Güncelleme ile yeni görevler eklenene kadar, sıkılmadan en az 10 - 12 saatlik güzel bir oyun deneyimi yaşamanız mümkün, acil yardım çağrısına ihtiyaç duymayacağınız günler dileyerek bizim apartmandaki yangın söndürme tüplerini kontrole gidebilirim şimdi...

KISA KISA...

- Fragment Production, Finlandiya'nın Tampere şehrinde bulunan, 19 kişilik ekipten oluşan mütevazı bir oyun stüdyosu. Ofisleri tarihi bir binanın içinde. Tasarımcılarından Mikko Tyni ve bazı diğer çalışanları ünlü Cities In Motion'da görev yapmış.
- M. Tyni'nin çocukluğu itfaiye merkeziyle aynı sokakta geçtiği için yangın söndüren kahramanlara özel ilgisi oluşmuş.
- Rescue serisinin "Rescue: Heroes In Action" adlı, iOS, Android ve Win. 8 uyumlu, mobil bir sürümü de var.
- Steam forumlarına yazacağınız geribildirimleri kısa sürede yanıtlıyor yapımcılar.
- Ayrıca Rescue 2, "Dünyanın En Güçlü İtfaiyecisi" yarışmasına sponsorluk yapmış bu yıl.

+
- Türkçe
- Sade arayüz, basit kontroller
- Taktik gerektiren oynanış
- Sevimli grafikler
- Gerginlik az, ilerleme ve başarma duygusu yeterli

−
- Türkçeye çevirisi daha özenli olmalıydı
- Bölüm – görev düzenleyici eklentisi yok, dolayısıyla görevler kısır döngüye giriyor
- Araç ve elemanların ufak tefek yol bulma sorunları

7

SON KARAR
Güncelleme ve DLC'lerle yeni görevler ve harita eklenirse, hiç sıkılmadan oynanma potansiyeline sahip bir acil yardım stratejisi.



Başarılı bir görevin getirisi itibar, para ve deneyim puanları.


Sana dün bir tepeden baktım, sanal şehir Belvitisia...



KÜNYE
Tür: Strateji/Simülasyon **Yapım:** Fragment Production
Dağıtım: Rondomedia **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 39 TL. (Steam)
Yaş Sınırı: 3 **Dahası İçin:** www.rescuethegame.com

SNAKEBIRD

İMKÂNSIZ HAYVAN -EREN OKKA

Eğer "kuşbaşı yılan" ile "kuş başlı yılan" arasında bir tercih yapmam gerekirse, elbette ikincisini seçerim. Bir kere, kuşbaşı yılanı ben ne yapayım? Yeryüzündeki bütün egzotik yemekleri tattım da bir tek o mu kaldı? II. Dünya Savaşı'nda uçağı çakılıp aylarca yılan etiyle beslenen o adam gibi zor şartlar altında hayatta kalmam gerekmiyor ya?

Snakebird, bir bulmaca oyunu. Oyuna adını veren kuş başlı yılanlar aynen Nokia yılanı gibi kıvrılarak hareket ediyor, ancak bu oyunda sürekli değil adım adım ilerliyorsunuz. Meyveleri yedikçe bir birim uzuyor, bütün meyveleri yedikten sonra da platformlar arasında gezinip çıkış kapısına ulaşmaya çalışıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde karşınıza çıkan yeni mekanikler oyunu zenginleştiriyor. Bazı bölümlerde bir adet, bazılarındaysa sayıca üçe varan narkoleptik yılankuş emrinizde.

Şu sıralar bağımsız oyun camiasında en çok konuşulan



- Tatmin edici bulmacalar
- Hoş grafik ve müzikler

—

- Birkaç ufak kontrol sorunu

8

SON KARAR
Zoru sevenler kaçırmasın.

pc



oyunlardan biri *Snakebird*. Bunun öncelikli nedeni, çok basit bir fikri işlemesine rağmen bulmaca tasarımında kusursuza yakın bir noktaya ulaşmış olması. Diğer nedense daha dördüncü bölümünde "lan?!" dedirtmesi ki oyunda toplam elli üç bölüm var. İyi haber; bölümler ilerledikçe zorlaşmıyor. Kötü haber; bölümlerin zorluk seviyesi "çok zor" ve "imkânsız" arasında gidip geliyor. Steam'e bakarsanız "bulmaca oyunlarının *Dark Souls*'u" ve "o kadar zor ki oyunu bırakıp ödevimin başına oturdum" gibi kullanıcı yorumlarına rastlamanız mümkün. An itibarıyla oyuncuların sadece %3'ü bütün bölümleri tamamlayabilmiş durumda (benim 18 saatimi aldı).

Snakebird hem çok iyi bir bulmaca oyunu, hem de gayet uygun bir fiyata sahip. Şirin görüntüsünün altında yatan canavar sizi korkutmuyorsa, mutlaka deneyin. Yakın zamanda mobil cihazlara da uyarlanacağı duyuruldu, aklınızda bulunsun.





KÜNYE

Tür: Bulmaca **Yapım/Dağıtım:** Noumenon Games **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** 13TL (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok **Dahası İçin:** snakebird.noumenongames.com

FALLOUT: SHELTER

RADYASYON DEĞİL, SOMURTMAK ÖLDÜRÜR -SARP KÜRKCÜ



Todd Howard ve Bethesda ekibi oturup düşünmüşler, "mobilde nasıl bir oyun olsa biz de oynarız?" deyip *Fallout: Shelter*'ı yapmışlar. Piyasadaki birçok mobil oyunun aksine oyun içi mağazadan para kazanmayı birinci hedef olarak görmeyen (ama var öyle bir şey), nerelerden ilham alındığı saklanmayan bir oyun ortaya çıkmış işte. Peki bizim dişimize uygun mu? Tabii ki! İşin içinde *Fallout* olur da biz olmaz mıyız?

Fallout: Shelter, nükleer felaketten kurtulan insanlar için Vault-Tec'in yarattığı sığınaklardan birini yönettiğimiz bir oyun. Amacımız doğru odaları yapmak, insanları memnun etmek, çalıştırmak ve üç kaynağımızı (enerji, yemek ve su) gerekenin üstünde tutmak.

Kimi odalar bu kaynakların üretimini üstlenirken kimi odalar da sığınak sakinlerinin özelliklerini geliştirmeye yarıyor. *Fallout*'un SPECIAL sistemine odaklanan bu geliştirme odaları mühim. Çünkü kaynakları üreten odalar da yine SPECIAL değerlerinden birini istiyor. Yemekhane "çeviklik" talep ediyor, enerji kaynakları "kas gücü" istiyor örneğin.

EN AZ ÜÇ ÇOCUK

"Karizma" özelliğine sahip bireylerinizi bir radyo odasından dış dünyaya seslenmeleri için kullanıyorsunuz, ya da daha kolayı çocuk yaptırıyorsunuz. Living Room'a iki yetişkini koyduğunuzda bir elektriklenme oluyor, sonrasında puf! Çocuğunuz doğuyor. Ama birden fazla baba adayınız olsun, *Game of Thrones* değil burası. İnsanlar ensest konusunda katı kurallara sahip.



Birkaç karakteri de ekipmanla donatıp Wasteland'e yollamanız lazım. Lazım, çünkü yeni ekipmanlar böyle bulunuyor. Kıyafetler SPECIAL puanları veriyorlar, silahlar baskın ya da radyoaktif hamamböceği felaketlerinde yardımcı oluyor.

Fallout: Shelter keyifli bir oyun, internet bağlantısı gerektirmiyor. Hiç para ödemeden istediğiniz gibi eğlenebilir, yeryüzünün derinlerine doğru büyüyen bir sığınak-şehir inşa etmenin tadını çıkarabilirsiniz. Tek sorun bağımlılık yapması, aman dikkat.



- Para harcamak zorunlu değil
- Çevrimdışı oynanabiliyor
- Kazanmak değil, eğlenmek önemli

—

- Fazla bağımlılık yapıyor
- Ben artık açmaya korkuyorum :(

8+

SON KARAR
Kendi başına güzel bir oyun işte. Candy Crush'tan bile daha çok kazandırıyormuş üstelik.



KÜNYE

Tür: Tycoon **Yapım:** Bethesda **Dağıtım:** Zenimax **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** +12

DARK DREAMS DON'T DIE (D4)

TUHAFLIĞIN KİTABINI YENİDEN Mİ YAZACAKSIN?

-ESER GÜVEN

"Kaderi tuhaflıklarla dolu bir adamın hikâyesi" diye başlıyor *D4*. Bu cümledeki bence en önemli kelime 'tuhaf' çünkü bu gerçekten de tuhaf ötesi bir oyun. Acayip absürt bir oyun, acayip absürt karakterler, olaylar, oynanış tarzı... Hepsi bir arada.

Oyunu oynamaya başladığım sırada eşim odada başka şeylerle uğraşıyordu. Sanırım bir ara oyun dikkatini çekmiş olacak ki bana aynen şöyle sordu: *"Az önce o odaya ağzında fare tutan bir kız mı girdi?"* Yanlış görmemişti, gerçekten de biraz önce hiç beklenmedik bir anda odama yan komşum Amanda daldı, 'kedi kız' Amanda ağzındaki fareyi bana doğru attı. Bana yemek getirmişti çünkü. Absürt dediğimde abarttığımı düşünmüştünüz, değil mi?

DAVID YOUNG, BENCE BU İLK D

Oyunda **David Young** rolündeyiz ve cinayete kurban giden eşimizin vakasını çözmeye çalışıyoruz. Eşimiz ölürken *"D'yi ara"* gibisinden bir şey söylemiş ve bu cümle David'in artık kâbusu olmuş. Bu D'nin ne veya kim olduğuna dair en ufak bir fikri yok ve amacımız da bunu bulmak. Cinayet gecesi David'in kafasına saplanan bir kurşun ona "yadigârları" kullanarak geçmişe gidebilme yeteneği kazandırmış. Yani anlayacağınız zaten hikâyenin başı bile bir tuhaf.

Tabii bize yardımcı olan tek şey bu yetenek değil. Eskiden polis olduğumuz için dava dosyalarına erişimimiz de var ve bu ilk sezonda iki davayı ele alıyoruz. Bu davalar doğrudan D ile ilgili olduğu için ilgimizi çekiyor zaten. İlk davadaki "yadigârı" kullanarak kendimizi bir uçakta buluyor ve burada uçağa yıldırım çarptığında ortadan kaybolan bir suçlunun bunu nasıl başardığını anlamaya çalışıyoruz. Ama uçağa adım attığımız andan itibaren *D4* bize ardı arkası kesilmeyen bir absürtlük festivali sunuyor. Karşılaştığımız tipler ve diyaloglar aşırı abartılı ama o kadar eğlenceli ve güzel ki **Access Games**'in yaratıcılığına resmen hayran kaldım. Örneğin Duncan ve onun vitrin mankeni partneri Sukey karşınıza çıktığı an ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız.

D4 cel-shaded grafikler kullanıyor ve şunu söyleyebilirim ki ben bu grafik tarzından hiç sıkılamıyorum. Böyle 2D görünümlü 3D gibi grafikler gözüme çok hoş görünüyor. 3D diyo-



Amanda mısın, yoksa ÇOK SEVİMLİ Bİ KEDİ MİSİN SEN??



rum çünkü karakter tanıtım ekranlarında yine imlecinizi kullanarak açıyı 360 derece olmasa da az bir şey sağa sola döndürebiliyorsunuz ve karakterleri minnacık da olsa farklı açıdan görebiliyorsunuz. Minnacık diyorum ama bu özelliği de sevdim. Böylece modellemeler 3D yapılmış gibi hissettiriyor çünkü. Bir de bazı sahnelerde, aynı çizgi romanlarda olduğu gibi ekran 3-4 parçaya ayrılıp farklı yerlerdeki farklı kişileri veya farklı tepkileri gösteriyor, çok şirin. Aslında oyunu oynamaya başladığım an gerek karakter tarzı, gerek oyunu havası bana *Ace Attorney* serisini çağrıştırmıştı, çizgi roman paneli yaklaşımı da bu benzerliği destekler nitelikte zaten.

ŞAHSINA MUNHASIR BİR MACERA

D4 için basitleştirilmiş bir adventure oyunu desem çok doğru olur. Oyunda gerçek bir puzzle yok aslında, bolca QTE var. Bunun dışında hikâyede ilerlemek için tek yaptığınız, ekranda gördüğünüz her "tıklanabilir" objeye tıklamak. Bir objeye tıkladığınızda veya birileriyle konuştuğunuzda stamina değeriniz azalıyor ve yiyecekler sayesinde bunu doldurabiliyorsunuz. Eğer yiyecek bulamayıp stamina'yı sıfırlarsanız başarısız oluyor ve son kaydınızdan tekrar başlıyorsunuz. Atmosfere de hikâyeye de hiçbir şey katmayan, gereksiz bir mekanik bu. *Vision* yeteneği sayesinde ekrandaki tıklanabilir şeyleri, bir sonraki ipucunu, yiyeceklerin yerini falan görebiliyor; bunu da yine içecekler sayesinde doldurabiliyorsunuz. Kedi kız Amanda aynı zamanda oyundaki dükkanımız, mesela uçaktayken koltuklardan birinin üzerine tünemiş bir kedi şeklinde çıkıyor karşımıza ve sahip olduğumuz kredileri kullanarak yiyecek içecek falan satın alabiliyoruz. Kredi kazanmak içinse ipuçlarını çözmek, doğru yerlere tıklamak falan gerekli. Bir de ara demolarda ekranda çıkan işaretlere dikkat etmelisiniz. Bu democuklar sırasında ekrandaki sembole imleci götürüp beklediğinizde "gözlem" yapıyor ve tüm ayrıntıları fark edince ekstra kredi kazanıyorsunuz. Örneğin federal görevliye baktığınızda çıkan ikona imleci götürünce taktığı gözlüğün pahalı olduğunu anlıyorsunuz, ya da evdeki dolabı gözlemleyince oyun size eşiniz hakkında yeni bir bilgi veriyor. Bu tür detaylar karakterleri ve etraflarında gelişen olayları daha iyi kavramanız açısından da önemli, kendinizi oyun dünyasında hissetmenize yardımcı oluyorlar.

D4 aslında bir Xbox One oyunu. Hatta şöyle söyleyeyim, *D4* aslında Kinect ile oynanan bir Xbox One oyunu. Dolayısıyla oyunu PC'de gamepad veya fare ile oynarken aslında eğlencenin önemli bir kısmından mahrum kalmış oluyoruz. Mesela avcu kapatarak seçme işlemi sol tık veya tek düğmeye indirgenmiş, ama ekrandaki simge hâlâ avuç kapama simgesi. Bir de konsoldan port olayı yeterince başarılı olmayınca (hareket bakımından) imleç hareketlerinde sürekli bir gecikme hissediliyor. Bir adventure oyununda gecikmenin falan ne önemi var diyeceksiniz belki ama *D4* dediğim gibi bolca QTE sekanslarıyla dolu, hatta resmen bunun üzerine kurulmuş bir oyun olduğu için önemi var. Mesela bolca karşılaşacağınız basit QTE'lerden biri fareyi bir taraftan diğer tarafa çekmek üzerine kurulu. Dergi sayfası mı açacaksınız, ekranda sağa doğru yatay bir ok çıkıyor ve sizin imleci soldan sağa götürmeniz gerekiyor. Ama bu ok çıktığı anda fareyi o yöne götürseniz bile oyun bunu algılamayabiliyor, tekrar yapmanız lazım. Yani eğer hızlı olursanız boşa hareket yapmış oluyorsunuz. Tabii Kinect'le oynarken bu iş daha eğlenceli olabilir, dergiyi açarmış gibi elinizi oynatıyorsunuz sonuçta ama PC'de oynayanlar için bu sahneler gereksiz hamallık. Yani ben fareyi aşağıdan yukarı götürdüğüm zaman klozet kapağını gerçekten de açıyormuş gibi hissetmiyorum ki.



Böyle bir karakter yaratabilmek için sağlam hayal gücü lazım.

Q MU T, YOKSA E Mİ Q?

QTE sahnelerle ilgili söylemem gereken bir şey daha var. Özellikle kavgamsı sahneler harika. Gerçekten harika. Hem harika, hem de aşırı komik. Ama işte oyunu oynarken bu harikalık ve komiklik maalesef çoğunlukla arada kaynıyor. Örneğin uçakta Rabbit ile kapıştığımız, uzunca bir sahne var. Bu sahneler Telltale oyunlarındaki gibi kısa değil ve istediği QTE komutları çok daha çeşitli. Yani sadece "W tuşuna bas", "hızlı hızlı A-D-A-D yap" gibi komutlar değil, o anki sahneye uygun olan mesela fareyi alt çaprazdan üst çapraza sürükleme, fırlatılan eşyaları havada tıklayarak yakalama, yumruğu tutup ekranın başka bir kenarına sürükleme gibi farklı komutlar var. Ama bunlar hem çeşitli, hem de hızlı olunca (ne kadar hızlı tepki verirseniz o kadar iyi sonuç alıyorsunuz, Perfect yapabilmek önemli) dikkatiniz daha çok "şimdi ekranda ne komut çıkacak" kısmına yoğunlaşmış oluyor ve o aksiyonu, esprileri, grafikleri, animasyonları falan kaçırıyorsunuz. Bunu da ben o kavga sırasında her şeyi düzgün yapmaya çalışırken eşimin arkada kahkahalarla gülmesinden anladım, ben fareyi abuk subuk oynatmaya çalışırken bir kenarda komik bir şey oluyordu ama ben bunu kaçırıyordum. Yani söylemek istediğim şey şu, muhtemelen bu oyunu izlemesi, oynamasından çok çok daha keyifli :)

Oyunun bu ilk 'sezonu' yaklaşık 2-3 saat gibi bir sürede bitiriliyor. Evde geçen öğreti bölümünü saymazsak her iki bölüm de (The Gordian Knot ve The Fourth Suspect) eğer sadece hikâyeye odaklanır ve etraftaki eşyalarla çok fazla haşır neşir olmazsanız (ki bunu yapmayın bence, oyunun eğlencesi ayrıntılarda gizli) yaklaşık bir buçuk saat kadar bir vaktinizi alıyor. Sonu da havada kalıyor ki bir sonraki bölümü merakla bekleyelim. Valla ben bekleyeceğim, siz de bekleyin.

D4'ÜN SAĞLAM BİR GELECEĞİ VAR, BEN DEVAMI İÇİN GÜN SAYMAYA BAŞLADIM BİLE



- Hikâyenin ve karakterlerin absürtlüğü üst seviyede
- Cıvıl cıvıl grafikler
- İlginizi devamlı olarak ekranda tutmayı iyi başarıyor
- Sevimli ötesi Amanda kediciği

—

- Kinect kontrollerinin fare/gamepad karşılığı çok da iyi değil
- Basit işlemler için bile QTE kullanılması gereksiz
- Aşırı hareketli sahnelerde olup biteni takip etmek zor
- Stamina mekaniği olmasa da olurmuş

7+

SON KARAR
Bu oynadığım neydi şimdi acaba?




Roland Walken tam bir Candyman değil mi?


KÜNYE
Tür: Adventure **Yapım:** Access Games **Fiyatı:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** d4-game.com



KHOLAT

DELİLİĞİN DAĞLARINDA

-EREN ERYÜREKLİ

Korku oyunlarının popülerliği yavaş yavaş geçiyor diyorduk ama yanılmışız. Özellikle son 5-6 yıldır bağımsız yapımcıların da yoğun ilgisi sayesinde çıkışa geçen ve her ay en az bir iki tanesine denk geldiğimiz türün yeni çocuğu *Kholat* var karşımızda şimdi de. O malum soruyu soralım madem: Cidden korkunç mu?

KARANLIKTA BİLMECELER

Kholat Polonyalı bağımsız bir ekibin çalışması (bu yıl da ne Polonya yaptı arkadaş). Hikâye 1959'da yaşanmış kan dondurucu gerçek bir olaydan esinlenerek yazılmış ve sizin amacınız da bu esrarengiz olayı aydınlatmak. Ural Dağları'nda kaybolan ve daha sonra korkunç şekillerde cesetleri bulunan dağcıların başına gelenler, "Dyatlov Geçidi Vakası" adı altında bugün bile çözülmeyi bekliyor ve bu durum *Kholat*'ın yaratmak istediği havaya katkı sağlıyor. Bir keşif macerasına ve bulmanızı bekleyen notlara dayalı oynanış, *Dear Esther* ve *The Vanishing of Ethan Carter*'ı hatırlatıyor. Lakin işin zıplatma yönü de es geçilmemiş ve *Slenderman* stili öğeler imdada yetişmiş. İlginç bir dokunuş olarak oyun epeyce büyük tek bir alanda geçiyor. Burada yol bulmanıza yardımı olacak tek şey haritanız ve pusulanız. Tabii haritada kendinizi göremiyorsunuz ve nerede olduğunuzu koordinatlar yardımıyla tespit etmek zorundasınız. Bir not bulduğunuzda ya da hedefinizdeki koordinatlara ulaştığınızda orası haritada işaretleniyor ve ara sıra bulduğunuz kamplar arasında hızlı seyahat imkânı veriliyor.

Oyun dağlık arazide ve gece vakti geçtiğinden, hatta zaman zaman kar ve tipiden önünüzü bile göremediğinizden sürekli bir gerilim halinde dolaşıyorsunuz ve aynı yerde daireler çizmek sürecin bir parçası. Fazla koşup nefessiz kaldığınızda ise ortam buğulanıyor ve iyice daralıyorsunuz. Ama bu kötü bir şey değil. Aksine sizi coğrafyayı daha iyi ezberlemeye iten ve kendi içinde keyifli bir mücadeleye davet eden bir özellik.

Unreal 4 motorunun teknik becerilerini adeta gözümüze sokarcasına sergiliyor oyun. Harita dizaynı başarılı ve bol sürprizli olsa da bitki örtüsünün sıklaştığı ve fener yaktığınız yerlerde yaşanan FPS düşüşleri optimizasyon fakirliğini gözler önüne seriyor. Gerilimin yükseldiği anlarda giren müzikler ve çevre sesleri hayli iyi. Usta aktör Sean Bean'in başı çektiği kaliteli seslendirmeler de tekinsiz atmosferi güçlendirmiş. Benim gibi yer yön duygusu zayıf bir insanın aslında kolaylıkla vazgeçebileceği bir oyun *Kholat*. Öyle ki, kaybolduğumda hafiften panik yaşamak ve akabinde bir not bulup ferahlamak oyundaki yegâne tesellim oldu. Kolay panikleyen biriyseniz *Kholat*'ın boğucu kar kış atmosferi sizi yorabilir. Öte yandan topladığınız hikâye kırıntılarından olaylara bir anlam vermeye çalışmak ve tüm parçaları bulmak için tırsa tırsa da olsa tüm haritayı gezme isteği oyunun sonuna kadar sürüklüyor sizi. Zaten maksimum 4-5 saatinizi alacaktır her şeyi bulmak, ama bu süre kolay geçmeyecek, unutmayın.

ÜRPERDİM...

Hikâyesi, atmosferi ve mücadele gerektiren oynanışı ile *Kholat* güzel ve sürükleyici bir korku oyunu olmuş arkadaşlar. Türe fazla yenilik getirmiyor evet ve bazı bug'ları da sinir edebiliyor. Ama yarattığı merak duygusu, nihayetinde anlamlı bir olaylar bütünü oluşturması ve ürkünç finali oyunu benzerlerinden ayırıyor biraz da olsa. Yaz günü kara kışın içine vahşi ve tekinsiz bir yolculuk yapma fikri size de ilginç geliyorsa *Kholat*'a şans verin.



Buradan ilerisine gitmek yürek istiyor.



Gençler durun bi koşmayın, yol sorucaktım ben ...

+

- Adım adım bir gizemi çözdüğünüz hissi güzel verilmiş
- Unreal 4 motorunun güzellikleri
- Usta işi seslendirmeler
- Yaz günü üşüdüm yahu oynarken, atmosfer olmuş
- Harita/pusula sistemi keyifli

–

- Bazı bölgelerde anlamsız frame rate düşüşleri
- Genel olarak yeterince iyi optimize edilememiş
- Kayboldunuz mu vay halinize
- Oyundan soğutan buglar

7

SON KARAR

Korkuyu ağır ağır işleyip genele yayan tavrı ve sağlam atmosferi Kholat'ı benzerlerinin arasından çıkartıp, özel bir yere koyuyor.

KÜNYE

- **Tür:** Korku/Keşif
- **Yapım:** IMGN.PRO
- **Dağıtım:** IMGN.PRO
- **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 13+
- **Dahası İçin:** kholat.com/en/

"MOD" TABİRİYLE YAPILABİLECEK KELİME OYUNLARININ SONU

YOLLARDAN SELAMLAR!

Yaz geldi sevgili okur! Okullar kapandı, (bütünlemeler verildi), biriken işler halledildi ve ben yollara takıldım. Bu yaz otostopla adalarda, arabalı vapurlarda, kamyonlarda ara ara geziyorum. Yanımda dergiden tanıyacağınız Pozan ve Berkan da olacak. Modları, oyunlar istediğimiz gibi olsun, sağı solu bizim zevkimize göre değişsin diye kuruyorsak; hayatımızı da biraz istediğimiz şekliyle yaşayalım. Size de benzerlerini tavsiye edebilirim. Bu yaz boyunca gezerken uğrayacağımız yerleri önceden burada yazarım, Facebook'tan falan da bizi takip edebilirsiniz. Eğer size yakın geçeceğimiz bir rota olacaksa, bize haber verin, buluşup tanışalım! Daha fazla uzatmadan, bu ayın modlarına bir bakalım isterseniz! Cowabunga ve iyi bayramlar! **-Erim**



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

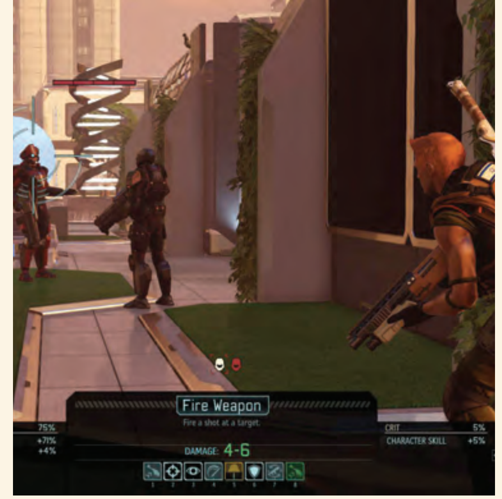
DÜNYA DOOM'A DOYSUN

E3 fragmanlarını izleyip gaza gelen, avuçları kaşınan roketle zıplama meraklısı arkadaşlara, susuzluklarını biraz dindirecek bir mod geliyor. Daha önce de bahsettiğimiz tarihin en başarılı mod serilerinden biri olan *Brutal Doom*, 20. versiyonuyla oynanmaya hazır. *Brutal Doom* artık her zamankinden daha iyi animasyonlara sahip, daha fiziksel ve daha tatmin edici. Yenisi gelmeden seriyi harika yapan şeyleri keşfetmek isteyen okurlarımıza da güzel bir tarih keşfi olur. *tinyurl.com/ogz-0715-mod1* adresinden indirip kurabilirsiniz. İyi eğlenceler!



BAMBAŞKA BİR DOTA 2

Sizi biliyorum *DOTA*'cılar. Bu oyun hayatınızda ne kadar önemli, biliyorum. Dolayısıyla bu haber sizi delirtir, beni o kadar etkilemez. Valve, bu ay ***DOTA 2*** için düzenlediği büyük bir güncellemenin bir parçası olarak, oyunda kullanıcılar tarafından yaratılacak modların paylaşılmasını resmi olarak desteklemeye başlayacak. Modların yaratılmasını kolaylaştırmak için Valve, **Hammer Editor** adlı bir mod program yayınlıyor. Dokular ve modeller gibi şeyleri değiştirebilmesinin yanı sıra, kendi haritalarınızı, arayüzünüzü ve kodlarınızı da çalıştırabileceğiniz kullanıcı dostu bir ortam olacakmış Hammer. Bu çok doğru bir hamle, ve *DOTA2*'nin tarihte uzun yıllar boyunca oynanmaya devam edeceğinin göstergesi.



XCOM 2'NİN MOD DESTEĞİ

Herkesin son derece beğendiği XCOM'un ikinci oyununda, yaratıcı yönetmen **Jake Solomon**, "XCOM gibi, GTA veya Skyrim gibi sistem-tabanlı oyunlar, tekrar tekrar oynanabilen oyunlar, oyuncuların ilgisini çekiyor ve dünyasını kendi zevklerine göre değiştirmeye itiyor. Biz bunu desteklemek istiyoruz" diyerek, ikinci oyunun modları tam anlamıyla destekleyeceğinin garantisini verdi. Sanat yönetmeni Greg Foertsch, yayınlanacak olan harita editörü için, "ister statik bölümler, ister prosedürel bölümler yaratabileceksiniz, ve kolaylıkla çalışacaklar. İsterseniz sonsuza uzanan haritalar yapabilir, bunları genel kurallara bağlayabilirsiniz. Bu defa hiçbir sınırımız yok" diye konuştu.

FALLOUT 4 İÇİN MULTIPLATFORM MODLAR

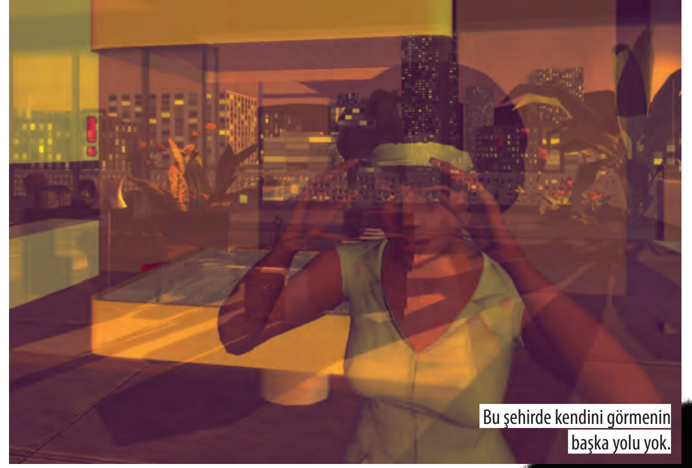
Bir Bethesda oyunu, hiç modsuz yaşayabilir mi? Bu defa Fallout çok hazırlıklı geliyor. Oyunun asıl versiyonunun PC olacağı aşikâr olunca, diğer konsollardaki kullanıcıların da bazı avantajlardan faydalanabilmelerini sağlamak adına Bethesda oyunun konsol versiyonlarında da modları destekleyecek. Xbox One'da desteğin olacağı resmi olarak açıklanmış durumda, PS4 için ise Sony'den gelecek resmi karar bekleniyor. PC yine PC. :)

Steam ile geçenlerde yaşanan ödemeli modlar konusunda da, Bethesda tüm modların ücretsiz olacağına söz verdi. Dolayısıyla herhangi bir tatsız sürpriz beklemeyin.





Eğlenceli turuncu ve sıkıcı mavi. Hangisini seçeceksiniz?


Bu şehirde kendini görmenin başka yolu yok.

SUNSET

GÖLGELER FAZLA UZUN -EREN OKKA

Sabırsız, şımarık insanlarız biz. Vaktimiz kıldan ince. Burnumuzu göğe doğru kaldırıp "Eğlendir beni!" diye yırtınıyoruz. Dikkatimiz dağıldığı an kesip atıveriyoruz. Ayartan onca şeyle mücadelenin bir parçası, şeylere karşı bir savunma mekanizması bu ve kimi zaman bedelini yine biz ödüyoruz.

"Yürüyüş simülasyonu" diye beline vurulan oyun türü, bir avuç kayda değer yapımı ağırladı bugüne kadar. *Dear Esther*, *Gone Home*, *Stanley Parable* gibi isimler "oyun değil" eleştirisinden ziyade takdir topladı. Başarının ölçütü satış rakamlarıysa eğer, başarılı oyunlardı. *Sunset* ise bu eşiğin altında kaldı.

BEKLENTİLER YÖNLENDİRİR HAYATI

Yıllardan 1972, Anchuria adında hayali bir Latin Amerika ülkesindeyiz. Başkarakterimiz olan Angela Burnes, askerî darbe nedeniyle ülkeyi terk edemeyen bir Amerikan vatandaşı. Hayatta kalmak için "temizlikçi kadın" rolünü üstlense de daha iyisini hak ettiğini düşünmekten kendini alamıyor. Derleyip topladığımız evin mobilyaları, günbatımında bir şehrin silueti, sık sık da Angela'nın ta kendisi bize öyküsünü anlatıyor. Angela bir temizlikçiden beklenmeyeceği üzere bazen bu ülkenin ve insanlarının, bazen de sevdiklerinin kaderini değiştiren kararlar veriyor.

Özünde gayet yerinde kaygılar taşıyan bir oyun *Sunset*. Konusunu ve ana karakterini "sıra dışı" diye nitelendirmemizin tek suçlusu *öteki* oyunlar. Gelin görün ki bu oyun bize şahane bir manzara sunabilecekken kısa sürede bulutlu bir havaya bürünüyor.

Sunset'te her gün aynı saatte aynı mekândayız. Ev sahibinin verdiği görevler doğrultusunda hareket ediyoruz, ancak kısıtlı süremiz var ve her işe yetmiyor. Oyunun en keyifli yanı ayrıntıları keşfetmek ve yorgun bir günün ardından Angela'nın günlüğüne karaladıklarını dinlemek. Baskı altında geçen bir saat ve zamanın daraldığını hatırlatırcasına çöken karanlıksa bu keyfi kaçırıyor.

Oynanış konusunda ciddi sıkıntılar var. Başlangıçta bir açıklama metni okumanıza rağmen oyunun temelindeki Y/N tuşlarının işlevini tam olarak algılamakta güçlük çekebiliyorsunuz. Yaptığınız seçimlerin gidişatı nasıl etkilediğine dair en büyük ipucununsa Steam başarımları gibi oyun dışı bir sistem olmasına ne desem bilemiyorum. *Sunset*'in oynanış kısmına öyküsü kadar özen gösterilmediği açıkça belli oluyor ve nihayetinde oyunda yakalayabileceğiniz ufak parıltılara gölge düşürüyor.

VEDA VAKTİ GELDİĞİNDE

Auriea Harvey ile Michaël Samyn ikilisinden oluşan, bugüne dek *The Path*, *The Graveyard* ve *Fatale* gibi ilginç yapımlara imza atan Tale of Tales, varlığından memnuniyet duyduğum bir oyun yapım ekibi. Oyunlara ve sanata, ortalama oyuncu profili bir yana, sizin bizim gibi görece daha kültürlü insanlardan farklı bir pencereden bakıyor. Korkarım bu nimet kimi zaman bir lanete dönüşüyor: *Sunset*, ön siparişler ve Steam yaz indirimleri dâhil olmak üzere ancak dört bin kopya satabildi. Nihayetinde de Tale of Tales ekibi on iki yıllık oyun yapım macerasını burada noktaladığını duyurdu.

Ekibin kışkırtıcı dili ve devamında aldığı aşırı tepki bir yana, *Sunset*'i oynadıktan sonra her iki tarafa da kısmen hak veriyorum. *Sunset* oynamaya değer bir deneyim sunuyor ve bana göre daha çok oyuncu tarafından yaşanması gerekirdi. Diğer yandan, *Sunset* farklı bir oyun olsa da iyi bir oyun değil. Ne yazık ki bundan böyle, neden olduğu ufak çaplı internet dramıyla hatırlanacak.


"Az ye de bir uşak tut" demezler mi adama?



+
- Olgun öykü ve ana karakter

−
- Oyunun geri kalanına gölge düşüren oynanış sorunları

6+

SON KARAR

Hoşça kal Tale of Tales.



KÜNYE

Tür: Macera, "Yürüyüş Simülasyonu" **Yapım:** Tale of Tales **Dağıtım:** Tale of Tales **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok **Dahası İçin:** tale-of-tales.com/sunset

ps4 pc one



THE WITCHER 3 WILD HUNT

SEN Kİ ÜCRETSİZ DLC'LERİNLE GÜZELSİN -SARP KÜRKCÜ

"Tüm ofisi etkisi altına alan The Witcher 3 heyecanı hâlâ devam ediyor. Ediyor, çünkü oyun yerinde durmuyor arkadaşlar. Ücretsiz DLC'leriyle ilerlemeye, gelişmeye devam ediyor!"

Bir PR ajansından çıkması muhtemel bu girişten sonra Temeria macerasını bitirmiş, kılıcını da evinin duvarına asmış emekli bir witcher olarak düşüncelerimi paylaşmak istiyorum. Ne de olsa kutudan çıktığı haliyle *The Witcher 3* zaten derli toplu bir macera, bu maceraya ekleme yapmak ya da bu ek içeriklere geri dönmek ne kadar gerekli?

Wild Hunt, kendi başına bile oyunu rahatça bitirmeniz için gereken tüm içeriğe sahip. Burada özellikle ekipmanlardan bahsediyorum tabii. Novigrad'da tapınak bölgesinin altındaki girişi bulamayınca Feline Armor arayışını sonlandıran ben, oyunun neredeyse son savaşına kadar etraftan bulduğum hurdalarla oynadım. Dört seviyenin üçüncüsü "*Blood and Broken Bones*" seviyesinde oynadığım, yani hazırlık yapmadan alaşağı edilme ihtimâlimin yüksek olduğu düşünülürse etrafta bulabileceğiniz ekipmanların bile oyun deneyiminizi zorlamadan götüreceğini söyleyebilirim.

OKUL ZIRHLARI

Hafif ve orta kalınlıkta zırhlar giydiğim, silahlarda ise "relic" seviyesinde ekipmanlar kullandığım bu süreçte daha Kurt Okulu'nun zırhları gelmemişti (16 Haziran'da, ben oyunu bitirdikten sonra geldi bu güncelleme). O nedenle Kedi Okulu (Feline) benim tercihim oldu, oyunun son görevine gitmeden önce de tüm ekipmanları toplama kararı aldım. Yalnız belirteyim, bu kararım tümüyle görsel odaklıydı. Çünkü üstat seviyesinde zırh ve silah yaptırabilecek kadar ilerletmiştim yan görevleri. Oradan aldığım zırh da beni gayet güzel idare ediyordu. Silahsa...boşverin onu siz.

Feline Armor, yani Kedi Okulu'nun tam zırhı oyunda Geralt'ın videolardan alıştığınız görüntüsüne az çok dönmesini sağlıyor. Aynısı değil ama şövalye zırhından iyidir diyorum. Değerler konusunda ise sizi bir anda ileriye taşımıyor. Biraz araştırmayı seviyorsanız ve loot zevkiniz varsa zaten sizi yarı yolda bırakmayacak parçalar topluyorsunuz. Bu arada, oyunda bulabileceğiniz okul ekipmanları şu şekilde: Griffin, Kedi (Cat), Ayı (Bear) ve Kurt (Wolf). Yılan (Viper) ise kılıçları ile oyunda yer alıyor sadece.

EK GÖREVLER

The Witcher 3, tam yan görevlere dalıp gitmelik bir oyun. Hâlâ Ömer'in Skellige'yi oynamasını bekliyoruz mesela ofiste rahatça konuşabilmek için. Ayıp artık, Gwent'ten ve soru işaretlerinden kafasını kaldırıp da ilerleyemedi. Onunki kadar abartmasam da ben de etrafı gezdim, burnumu birçok quest'e soktum. Bunun sonucunda da zaten görevlerin 3-5 seviye ötesinde ilerledim hep.

Yani anlayacağınız, bu noktadan sonra *The Witcher 3*'e eklenen her görev oyunu biraz daha dolu hale getirmek için konuyor. Şu ana kadar eklenen *Skellige's Most Wanted, Missing Miners* ve *Fool's Gold* birer yan içerik. Kurt Okulu'nun zırhını da sayayım hadi, *The Witcher 3*'e ağır bir senaryo katkısı yok bu içeriklerin. Ama ekipman (ve Fool's Gold'da kahkaha) olarak geri dönüşleri var.

BEKLEMELİ Mİ?

Bahsedilen 16 DLC'nin içinde *Wild Hunt* deneyimini bambaşka hale getirecek bir içerik çıkacağını düşünmüyorum ben. Ne ana karakterleri etkileyen bir hikâye, ne de önemli bir olay olacaktır. Ama bu, gelen DLC'leri değersiz mi kılıyor? Tabii ki hayır. Eğer Temeria (ve Skellige) sizi kendisine çekmeyi başardıysa, her türlü yeni macera güzeldir orada. Ama oyunu bitirmek için tüm DLC'lerin çıkışını beklemeyin, muhabbetten uzak kalmayın. Şimdi bitirseniz de oyunun hakkını vermeme gibi bir durumunuz yok yani.

ULTRA STREET FIGHTER IV

ULTRA DEJA VU ADUKET TAMLAMASI -VOLKAN TURAN




Bazı kostümler cidden iyi ve isabetli olsa da kimisi çok saçma ya.



+
- 1080p-60fps kalite
- Tüm DLC ve mod içerikleri pakete dahil
- İyileşen input lag ve netcode
- PS3 stick'lerini desteklemesi

−
- Ömrünü artık doldurmuş olması
- Yeni teknik sorunlar
- Yaşına göre pahalı

8

SON KARAR
Çok eski ve çok yeni oyuncular dışında USFIV'te hâlâ eğlence var. SFV gelinceye kadar tabii ki.



KÜNYE
Tür: Dövüş **Yapım:** Other Ocean **Dağıtım:** Capcom **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 74TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** streetfighter.com/es/usfiv



Oyunun PS4 sürümü, önceki tüm DLC ve modları içeriyor. Omega modu dahil.

Bir hesap yaptım da, Eğer *Street Fighter IV* ismi altında çıkan her oyuna ikişer sayfa inceleme yazsaydık, şu güne kadar 30 sayfa gibi bir yazı yazmış olacaktık. Bakın ön incelemeleri saymıyorum bile. Neyse ki böyle çılgınlıklar yapan bir dergi değiliz, ama bu sefer son kez konuşmak için mikrofonu alıyorum, affedin, çünkü *Ultra Street Fighter IV* PS4 çıkışı ile seriye noktayı koyuyor ve *Street Fighter V* için geri sayıma geçiyor.

SONY MEĞERSE BENİM YUVAMMIŞ!

Hatırladığınız gibi **Capcom** *Street Fighter*'ın ipini geçen yıl Sony ile ek sıkışarak sağlam bir direğe bağladı. O kadar ki 2016'nın ilk çeyreğinde çıkması beklenen *SFV* sadece PS4 ve PC'ye gelecek; başka bir platformda asla gözükmeyeceğinin garantisini verdi Capcom yetkilileri. Anlayacağınız o ki Sony ciddi bir yatırıma girdi. Bu yılın sonunda düzenlenecek Capcom Cup finalinde dağıtılacak yüzbinlerce dolar ödül de bu yatırımın bir parçası şüphesiz. Hal böyle olunca son *SFIV* oyunu olan *Ultra SFIV*, PS4 paketine girdiği günden itibaren dengeler değişti. Oyunu diğer platformlarda oynamış olanlar, hepsini bırakıp PS4'e geçti. Peki bu geçiş ne kadar sancılı oldu?

Capcom (veya Sony) büyük bir hata yaparak *USFIV*'ün PS4 versiyonunu üçüncü parti bir firmaya, Other Ocean Interactive'e verdi ve muhtemelen dövüş oyunları içinde en kötü port çıkışını yapan oyuna imza atmış oldu. PS3'ten daha hızlı olacak denilen oyun PS3 günlerini mumla arattı (Input Lag). Menü yavaşlıkları, bazı karakterlerin hareketlerindeki grafik bozulmaları, sistemsel hatalar, netcode'un saçmalaması derken sağ olsunlar bizi *SFIV*'ün en sorunlu dönemiyle tanıştırdılar. Ancak üç güncelleme sonrası *USFIV* oynanabilir oldu. Ve iyi de oldu. Oynayanlar bilir; *SFIV* serisi online oynanınca eğlencelidir ve online performans her daim Xbox 360'ta daha iyi olmuştur. Ama işler PS4'te değişiyor çünkü PS4'te oyunun netcode'u artık harika. Tüm Avrupa ülkeleri ile gecikme yaşamadan dövüşebiliyorsunuz. Haritayı biraz büyütürseniz gecikmeler başlıyor elbette. PS3 arcade stick'i olanlar da hemen korkmasın; Capcom son anda oyuna özel bir sürücü dahil ederek, **tüm resmi PS3 stick'lerini** PS4'e destekli hale getirdi. Denedim ve gördüm ki sorunsuzca bu stick'ler çalışıyor (PS3 gamepad'i çalışmıyor).

USFIV'ün PS4 versiyonun tek güzel yanı netcode da değil. Oyun 1080p ve 60fps. Bir diğer güzellik de kostüm paketlerinde. Oyuna bugüne dek çıkmış tüm kostüm paketlerini koymuşlar. Ben kostüm faslını sevmiyorum ama azınlıkta olduğumu biliyorum. Sevenler yaşadı yani. Bu portun belki de tek ciddi eksisi, PS3'teki hesabınızı PS4'e taşıyamamanız. Oyun sizi 0-0 puanla tekrar, yeni bir oyuncu olarak görüyor ve kariyeriniz PS4'te sıfırdan başlıyor. Emin olun işiniz eskisine oranla biraz daha zor çünkü gözlemlerime göre orta ve iyi halli oyuncuların hepsi PS4 versiyonuna geçti geçiyor, lobiler müthiş kalabalık ve oyunu bilmeyen pek az (yeni) oyuncu var. Elbette bu oyunu bilenler için müthiş fırsat çünkü *USFIV*'ü iyi bilene karşı oynamak son derece keyiflidir.

YENİ KONSOLA ESKİ ADET

Peki çok yeni bir oyuncusunuz ve ilk kez *SFIV* serisinin elinden tutmak istediniz; oyun alınır mı? Açıkçası ben yeni bir oyuncu olsam altı kere düşünürüm çünkü *SFV*'in çıkmasına 10 ay filan var desek, 10 ayda ancak orta halli bir oyuncu olursunuz. Yani tam güzel yerine gelmişken birden *USFIV* lobilerini boş görecek ve kendinizi yeni oyuna geçmek zorunda hissedeceksiniz, moraliniz bozulacak. Olur da oyunu beğenip alırsanız da tekrardan bir öğrenme sürecine gireceksiniz -ki *SFIV* gördüğümüz üzere anında öğrenilecek bir oyun değil. 2008'den beri durmuşsunuz madem, biraz daha bekleyin de *SFV* çıksın derim.

THE MASTERPLAN

SON DÖNEMİN EN BOMBA STRATEJİSİ! -ERİM BİLGİN

Masterplan'e şüpheyle yaklaşmıştım, ama çok da şüpheyle değil. Daha doğrusu, ne kadar iyi olabileceği konusundaki tahminimi pek zorlamamıştım desek daha doğru. Sonuçta basit bir görünüşü, basit olduğu belli bir konusu vardı. Geriye oynanış kalıyordu. Yani yola çıkarken karşımda ilginç oynanış mekaniklerine sahip iyi bulmacalar olacağını tahmin ediyordum zaten.

Ama bu kadar eğleneceğimi düşünmemiştim.

The Masterplan, Helsinki ve San Fransisco'dan çalışan ve son derece kafa adamlardan oluşan serbest yapımcı **SharkPunch**'ın ilk oyunu. Resmi sayfalarında kendilerini şöyle tanıtmışlar: *"Finlandiya kışının kötü tarafı, dışarı çıkmak için fazla soğuk olması. Yazın kötü tarafı ise geceleri uyutmayacak kadar aydınlık olması. İkisinin de iyi tarafı ise, 20 yaşınıza geldiğinizde artık metal müzik çalmada, oyun yapmada veya ikisinde birden gayet iyi olacağınız anlamına gelmeleri."* Dolayısıyla Shark Punch'ın kafa adamlar olduklarını şimdiden biliyoruz. O halde devam edip oyunlarına bakalım.

The Masterplan, bana ilk bakışta yine böyle tepeden bakıp strateji yaparak oynadığımız 2013 tarihli *Monaco*'yu hatırlattı. O oyunu da bayağı sevmiştim. Burada, bir gıdım daha ayağı yere basan bir olay var. Karakterimiz **Joey Green**, 1971 yılında Nixon yönetimindeki Amerika'da yaşayan, masum biri. Fakat savaş yüzünden çökmüş ekonomi Joey'e işini kaybettiriyor. Para bulma umudunu yitiren Joey, suç dünyasına dahil oluyor. Uyuşturucu satarken yakalanıp vuruluyor, iyileştikten sonra hapishaneden kaçıyor ve kardeşiyle bir olup onlara ihanet etmiş olan Amerika'yı soyup soğana çevirmeye karar veriyor.

SOYGUNA TEPEDEN BAKIŞ

Oyuna iki karakterinizle karargâhınızda başlıyorsunuz. Paranız oldukça, bu karargâhtan silah ve ekipman satın alıyor, en yüksek ücretleri de ekibinize katacağınız ek elemanlara ödüyorsunuz. Ekibinizi ve ekipmanınızı ayarladıktan sonra, arabanıza binerek açmış olduğunuz görevlerden birini seçmeniz gerekiyor ve oyun da burada başlıyor.

Her harita, tepeden baktığınız ve üzerinde gezip kolaçan edebildiğiniz birer labirent. Haritaların duvarlarını ve kilitli kapıların yerlerini uzaktan da görebiliyorsunuz, fakat aralardaki güvenlik kameraları, elektrik kutuları, gardiyanlar ve eşyalar, ancak karakterinizin görüş alanına girdiklerinde size görünür oluyorlar. Karakterlerinizi üzerlerine tıklayıp komutlar vererek yönetiyorsunuz ve ilk 15 dakika kadar bu kontroller sizi biraz bocalattıktan sonra, oyunu Space tuşuyla ağır çekime alabildiğinizi ve bir enayi olduğunuzu fark ederek, tamamen kontrol sahibi oluyorsunuz.

Bölümlerde ilerledikçe artan zorluk seviyesi, oyundaki deneyiminiz sayesinde altından kalkabildiğiniz karmaşa miktarıyla çok dengeli ilerlemiş. Aynı anda üç-dört karakterinizi, üzerlerindeki eşyalara göre stratejik noktalara yerleştirip, doğru an geldiği ve gardiyanlar koridorda öbür tarafa bakmaya başladığı an harekete geçirmek son derece zevkli. Haritayı ağır çekime alıp herkesin ne yapacağını belirliyor, istediğiniz anda komutları değiştirebiliyor, sonra geri çekilip bir karınca yuvasını izler gibi işlerini tıkır tıkır yapmalarını izliyorsunuz.

Bazen durum böyle olmuyor. Planı yapıyor, harekete geçiriyor, fakat her detayı adım adım takip etmek istiyorsunuz. Dört karakterin dördü de farklı yerlerde, birbiriyle alakalı mekanizmaları çalıştırıp bir yandan da yakalanmamaya uğraşıyorken, beyninizin gerçekten %100'ünü kullanmakta olduğunuza emin oluyor ve rahatlıyorsunuz. İçeri girin, yakalanmadan her şeyi çalın ve polis gelmeden oradan çıkın. Polisle çatışmaya kalırsanız çoğu zaman şansınız yok sayılır.

The Masterplan, kesin olarak uzun süredir oynadığım en bağımlılık yapıcı, en heyecanlı, mekanik olarak en iyi düşünülmüş oyunlardan biriydi. *Payday*'in strateji versiyonu gibi de düşünülebilir biraz. Özellikle plan yaparak oynanan oyunları seviyorsanız asla ve asla kaçırmayın derim.


Ben zaten bu kamera açısının delisiyim.





- Harikulade tasarlanmış bölümler
- Geren ama çok tatmin eden oynanış
- Bağımlılık yaratan, dengeli zorluk



- Kontroller daha iyi olabilirdi
- Oyun birkaç kere haber vermeden çöktü
- Akılda kalmayan hikâye, müzikler, görseller. Ama kimse umursamayacak bunları
- Bir bölüm yaratma editöründen çok fayda görebilir, biraz kısa

8

SON KARAR

Eksileri bu kadar net olmasa, 9 verip yollardım diyeyim. Harika bir oyun, kesinlikle kaçırmayın.



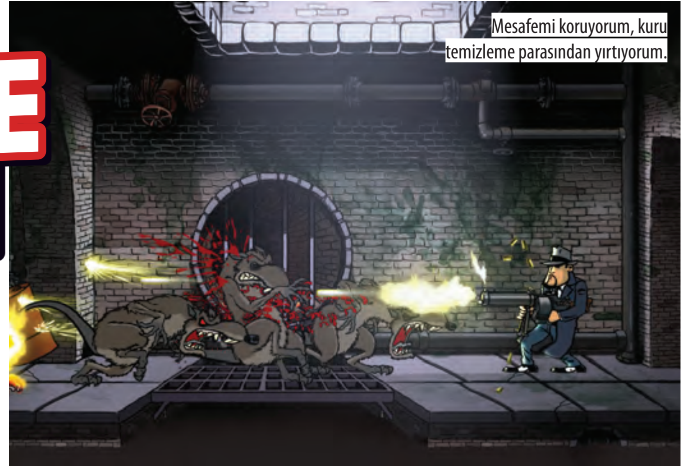
KÜNYE

- **Tür:** Strateji
- **Yapımcı:** SharkPunch
- **Yayıncı:** SharkPunch
- **Fiyat:** 31TL (Steam)
- **Yaş sınırı:** -
- **Dahası için:** themasterplangame.com





Her limanda bir sevgili insanı bu hale getiriyor işte.


Mesafemi koruyorum, kuru temizleme parasından yırtıyorum.

GUNS, GORE & CANNOLI

TÜFEĞİ GEÇTİM, ÇENEM SİLAH OLURMUŞ ASLINDA -ONUR KAYA

Eğlence sektörünün her kolunda olduğu kadar, hatta belki de daha fazla oyun sektöründe kendine yer edinmiş bir kaide var; şaşırmayı ne kadar ister, ne kadar beklerseniz sürprizlerden o kadar az etkileniyorsunuz. Bundan kelli olsa gerek, bazen güzel tatlandırılmış ufak klişeler, damak tadınızın kurtarıcısı oluyor, ağzınızda uzun süreli, hoş bir tat bırakıyor (Delight-Over-Time?). Eğer biraz olsun ağzınızı sulandırmayı başarabildiysem peşimden gelin, sizi **Vinnie Cannoli** ile tanıştırayım...

Hayatına bu günlerde kavuştuğumuz pek çok güzide oyun gibi Kickstarter'da başlayan *Guns, Gore & Cannoli*, 1920'lerde, zombi istilası altındaki Thugtown'da geçiyor. Baklava manyağı yurdum insanını aratmayan, tatlı delisi ve mafya ayakçısı Vinnie Cannoli, tabii ki de buna şehre girdikten sonra uyanıyor. Silahını beline, "lobotomik" esprilerini de diline kuşanan Cannoli, şapkasını kafasından düşürmeden, hoplaya zıplaya başlıyor yolunu açmaya.

PARDESÜME KAN SIÇRATMAZ MISINIZ?

Tabii harika el çizimi grafikler eşliğinde. Oyunun marjinalleşmeye çalışmayan, göz yormayan, neyin ne olduğunu çok rahat seçebildiğiniz grafikleri var. Ekstra bir imleç kullanmadan oyun esnasında olan her şeyi açık seçik vermeyi becermişler. Kendisine harcadığım zaman süresince oyunu okumak konusunda hiçbir derdim olmadı. Tek sıkıntım zaman zaman yanıma düşen gaz bombalarını fark edemeyip pat diye ölmekti ama bunun haricinde pürüzsüz bir görsel deneyim yaşadım. Müzikler yerli yerinde, silah sesleri ise ziyadesiyle tok ve kolay ayırt edilebilir olduğundan, oyun duyu organlarıma hitap şekliyle benden tam puan aldı.

Yine de esas parladığı yanının, dengeli mekanikleriyle dengesiz şans faktörünün birlikteliğinden doğduğunu söylemek gerek. Aslına bakarsanız oyunun çatışma mekanikleri epey odun. Bir kere nişan almak gibi lüksümüz yok, yüzümüz nereye dönükse kurşun da oraya gidiyor, yere paralel bir biçimde. Çapraz ya da dikey biçimde ateş etme şansımız yok AMA kurşunu ateşlediğiniz yüksekliğe dikkat edin. Zıplamanın yanında eğilme özelliğine de sahibiz, attığımız kurşun da aynı yükseklikten ateşlemiş olsak da rastgele çok hafif bir yükselti farkıyla gidebiliyor. Bu da oyunun çatışmalarına bir "rastgelelik" katıyor. Yani attığınız kurşun düşman siperindeki aralıktan geçip kafasını patlatabilir veya sipere saplanıp kalabilir. Üstüne bir de oyunun kendi kasıtlı hınzırlığı var; hiç beklemediğiniz bir anda daha önceki oynayışınızda gelmeyen düşmanlar salıverebiliyor üzerinize. Bu ve çapraz ateş olmadığı için düşmanı acayip şekillerde vurmak zorunda kalmak, reflekslerinizi epey önemli kılıyor. Hele de benim gibi oyunu küçümseyip ilk oynayışta Hard'da girdiyseniz. Bunun yanına her biri farklı şekilde ateş eden silahları da katıyoruz ve bolca ölseniz bile kolay kolay kendinin tekrarlama hissi vermeyen, birbirine de benzemeyen çatışmalar çıkıyor ortaya.

Kayıt noktaları genelde düzgün ayarlanmış, ama boss dövüşlerinin biraz ayarı kaçırmış. Özellikle son dövüşte nerede bekleyip, nerede ne şekilde zıplamam gerektiğini anlayana kadar oyun epey küfrümü, anladıktan sonra da takdirimi kazandı. Oyunun tek kusuru bu kadar eğlenceli bir oynanış sunarken bunu tekrar oynanabilirlik ile taçlandıramaması. Yani oyunu bir kere bitirdikten sonra tekrar oynamak için bir sebebimiz yok. Oyuncuyu angarya şeyler yapmaya zorlayan bir puan mekaniği olmaması hoşuma gitti ama tekrar oynamak için de bir sebep isterdim. Kısmetse devamına ya da **Crazy Monkey Studios**'un bir sonraki oyununa artık. O arada *Guns, Gore & Cannoli*'ye mutlaka bir şans verin.



+
- Birbirinden farklı işlevlere sahip silahlar
- Kolay sıkmayan çatışmalar
- Dengeli zorluk

−
- Tekrar oynanabilirliğin olmaması
- Cannoli'nin replikleri bir yerden sonra bayıyor
- Çoklu oyuncu desteğinin yerel co-op ile sınırlı kalması



8

SON KARAR

Odun modun ama çok eğlenceli.

KÜNYE
Tür: Platform **Yapım:** Crazy Monkey Studios, Claeys Brothers **Dağıtım:** Crazy Monkey Studios **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** gunsgorecannoli.com

inceleme

Geç Kalan Noyan

Acelesi olmayan oyunculara

PC



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimiz sonucu Cem Tüfekçi, Saturday Morning RPG adlı oyunu kazandı. K. Cem Bayramoğlu ve Kaan Muhlis dostlara da mesajları için teşekkür ederim. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Silent Storm Gold Edition kazanma şansınız var, fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

EMREDERSİNİZ ZİNDANCIBAŞIM! -NOYAN AKATLI

WAR FOR THE OVERWORLD

Dünyayı, gezegenleri kötülerden temizlediğimiz aksiyon oyunlarını uzun uzun oynamayı seviyorum ama fareyi ya da oyun kolunu aldığımda vurmak, dövmek ve ganimet toplamaktan farklı işler yapmak geliyor içimden bazen. *Rescue, Emergency* serileri gibi hayat kurtardığımız türleri de bu yüzden seviyorum işte. *Evil Genius* gibi "kötü"leri koruyup, kahraman özentilerini alaşağı ettiğimiz strateji - şehir kurma arası oyunlar da her zaman ilgimi çekmeyi başarıyor.

MİNYONLARIN MUTLULUĞU ADINA

Farkındayım; bir zindan yönetme, kahraman şövalyelere tuzak kurma, sevimli ve "kötü" minyonları çalıştırma oyunu olarak, efsane *Dungeon Keeper'ı* anmalıydım. Ama o oyunu oynamadığım, *Evil Genius'ta* ise 65 saat gibi bir süre geçirdiğim için böyle bir giriş yaptım *War for the Overworld'e*. İşin aslı, bu yapımın çıkış noktası da *Evil Genius* değil *Dungeon Keeper.* Kickstarter kampanyası ve Steam'deki Erken Erişim sürecinden sonra nisan başında sanal raflarda yerini alıp zindancıbaşı heveslilerinin beğenisine sunulmuş. Oyun mekaniklerini anlatan ve olan bitenle ilgili bilgiler veren tonton sesin sahibi, *Dungeon Keeper* ile aynı mesela.

Zindanımızın içi tahmin edeceğiniz gibi; savaş eğitimi veren, büyü okulu görevi gören, minyonlarımızın uyku - yemek - eğlence ihtiyaçlarını karşılayan odalar yapıyoruz, zindan merkezini ışınlanma portalına bağlayan geçitten odalarımızın cazibesini duyan gnarling (gobline benzeyen yakın dövüşçü arkadaş), büyücü, tuzaklardan sorumlu devlet bakanı gibi birbirinden renkli tipler renklerimize katılıyor. Toplanma çağrısı bayrağı (rally) dikerek minyonlarımıza hedef gösteriyoruz, tuzaklar kurarak koridorlarımızı sağlama alıyoruz. Ayrıca iyileştirme, kutsal şövalyelerin kafasına yıldırım düşürme gibi büyüler kontrolümüz altında, manamız bitmediği sürece minyonlarımızdan birinin gözünden FPS kamera açısıyla onların 5 - 6 dövüş yeteneğini de kullanabiliyoruz. Kamera biraz fazla hızlı hareket ettiği için pek kullanmadım gerçi bu özelliği. Birim, bina ve büyü çeşitliliğini yeterli buldum ve taktiğe dönük yatırım yapma açısından beğendim de.

Senaryosuna yeni başladığım *Starcraft 2'den* ("Geç Kalan" lâkabı böyle bir şey işte) vazgeçmeme neden olmadı *War for the Overworld* belki ama seslendirici Richard Ridings'ten karanlık ve sevimli grafiklere, tıkır tıkır kazma efektlerine, beyaz kıyafetli saldırgan düşmanlara kadar zindan yönetme işinde gayet iyi bir atmosfer sunmayı başardığını söyleyebilirim rahatlıkla. *Dungeon Keeper'ı* özleyen ve *Dungeons 2'ye* alternatif arayanların akıllarının loş ve hoş bir köşesinde bulunmalı.



Burası zindanımızın merkezi, çekirdeği, her şeyi…



3. Bölümün başladığı mekâna bakıyoruz.

7

SON KARAR

Dungeos 2'ye iyi bir alternatif olabilecek, birkaç eksiğine rağmen başarılı bir zindan simülasyonu.

- **Tür:** Zindan Simülasyonu
- **Yapım/Dağıtım:** Subterranean Games
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** wftogame.com/

80'LERDEN GELEN ADAM



Video oynatıcımda 1986'dan fantastik bir müzikal vardı bu ay: Labyrinth. Ünlü şarkıcı David Bowie'nin goblin kral rolünde göründüğü, genç yıldız adayı Jennifer Connely'e de dikkat çekerek, bu eğlenceli filmi herkese tavsiye ederim.

OYNUYORUM

1. Wolfenstein: The New Order (PC)
2. Starcraft 2 (PC)
3. Batman Arkham City (PC)
4. Project Cars (PC)
5. Game of Thrones: Ascent (ios)

BEKLİYORUM

1. Total War: Warhammer (PC)
2. Need For Speed (PC)
3. Might and Magic Heroes 7
4. Guitar Hero Live (PS3)
5. The Agency (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

SON YILLARDA OYUN SEKTÖRÜNDEKİ YÜKSELEN TREND ERKEN ERİŞİM. O KADAR TATLI GELİYOR Kİ HENÜZ BİTMEMİŞ BİR OYUNU SATMAK, BİRÇOK EKİP ELİNDEKİ OYUNU BİTİRMEDEN BİR SONRAKİNE BAŞLIYOR. SORUN, BÜYÜK FİRMALARIN DA AYNI HERZEYİ YEMESİ!

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
PC, PS4, Xbox One

Wolfenstein: The New Order'ın öncesini anlatıyor The Old Blood. Ama hikâyeyi anlamak için TNO'yu oynamış olmanız hiç mi hiç gerekmiyor. Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.

Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Klasik

Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER 3: WILD HUNT
PC, PS4, Xbox One

Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.

Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.

Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.

Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.

Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik

Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON

Yeni



BATMAN: ARKHAM KNIGHT
PC, PS4, Xbox One

Artık sıkmaya başlayan Batman oynanışının üstüne pek çok güzellik eklemeyi başarmış Rocksteady. Batmobile, Riddler bulmacaları, daha akıcı bir dövüş sistemi ve muhteşem bir hikayeyle karşımıza çıkıp bizi memnun etti. PC versiyonunu birçok oyuncu için oynanamaz hale getiren hataları olmasa, yılın oyunu adaylarından birisi olabilir.

Mortal Kombat X
PC, PS4, XBox One
Dövüş oyunu hastalarının her yönüyle takdir edeceği bir güzelliğe sahip bu oyun. Kanlı, böbrekli bir güzellik...

Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.

GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!

Ori and the Blind Forest
PC, Xbox One
Masal gibi gözüken, masal gibi oynanan, ama derin, ama zor bir platform oyunu Ori. Başladınız mı durması, başında ağlamaması zor.

Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Erken Erişim sence iyi bir şey mi?

1. *İnşaatı süren eve yerleşmek gibi. - ALP*
2. *Indie oyunlarda çok işe yarıyor, iletişim kurabiliyorsun geliştiricilerle. Misal: Prison Architect -BARAN*
3. *Multiplayer temelli oyunlarda sorunların tespiti için çok faydalı ancak tek kişilik oyunlarda biraz anlamsız buluyorum. -ENES K.*
4. *Özellikle bağımsızlar için destekliyorum. Ama Codemasters'ın gidip Dirt koyması saçma mesela. -EREN E.*
5. *Erken Erişim bende hep bir tamamlanmamışlık hissi uyandırıyor. Oysa ben "son hali" tercih eden bir insanım. -HAZAL*

Devasa firmaların oyunlarının bitmemiş halde piyasaya çıkmasının nedeni ne olabilir?

1. *Hellblade bir tutsun, onun ekonomik modeli kurtaracak sektörü! (Kurtaramadı) -SARP*
2. *Yusuf yusuf ve verdikleri sözlerin ağırlığı olabilir.-EREN E.*
3. *Arkham Knight vakası üzerinden konuşursak iş yükü hususunda konsollara ağırlık verdiler. -ENES K.*
4. *İnsan hayret ediyor. Bunun nedenini oyuncuların gazına gelmelerine bağlıyorum. Fakat bu satışları yanlış yönde patlatıyor bence. -HAZAL*
5. *Bitmemiş oyunları bize sunup parayı kapıyorlar, sonra o parayla oyunu biraz geliştirip köşelerine çekiliyorlar. -BARAN*

Yaz aylarını nasıl geçirmeyi "umuyorsun?"

1. *Durumumuz yok, oyun oynayamıyorum :(. Şaka bir yana, Witcher 3'e geçmeden tüm kitaplarını tamamlamayı düşünüyorum. -HAZAL*
2. *Phantom Pain bekleyip, çalışarak. Yes I have no life. -EREN E.*
3. *Sürekli seyahat ederek :) -ERİM*
4. *Camış gibi yatacağım inşallah <3 -BARAN*
5. *Erasmus ile Hırvatistan'a, Hırvatça eğitim almaya gitmeyi umuyorum. Allah sonumuzu hayretsin :) -ENES K.*

STRATEJİ



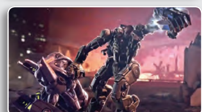
Galactic Civilizations 3
PC
GalCiv uzay temali, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

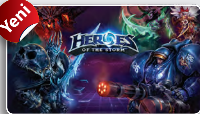


XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



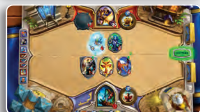
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Project CARS
PC, PS4, Xbox One
Oyuncu topluluğun desteğiyle yola çıkan Project CARS, PC'lerde de babalar gibi bir yarış oyunu olabileceğini gösteriyor.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU



BATMAN: ARKHAM KNIGHT



HEROES OF THE STORM

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Temmuz ve Ağustos aylarını bolca güneşlenip "denizlenmek" için kullanabilirsiniz gençler... Biz de dükkanda tadilat yapalım...

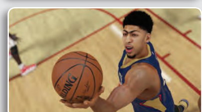
TEMMUZ '15	
Deception 4: The Nightmare Princess	PS4, PS3, PSVITA
Everybody's Gone to the Rapture	PS4
F1 2015	PC, PS4, XBONE
God of War 3 Remastered	PS4
Lost Dimension	PS, PSVITA
Worms World Party Remastered	PC
AĞUSTOS '15	
Armikrog	PC
Overlord: Fellowship of Evil	PC, PS4, XBONE
Until Dawn	PS4
Volume	PC, PS4, PSVITA
EYLÜL '15	
Blood Bowl 2	PC, PS4, XBONE
FIFA 16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360, PSVITA
LEGO Dimensions	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Mad Max	PC, PS4, XBONE
MGS 5: The Phantom Pain	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Mighty No. 9	PC, PS4, XBONE
NBA 2K16	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
PES 2016	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Sword Coast Legends	PC



SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



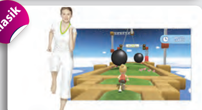
NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.

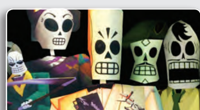


PES 2015
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Eski nesilde pek kendinden söz ettirememiş olsa da, yeni nesil konsollarda PES 2015 kendini bayağı geliştirdi.

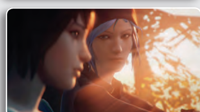


Wii Fit Plus
Wii
Saddece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



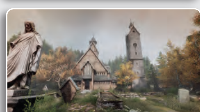
Grim Fandango Remastered
PC, PS4, PS Vita
Unutulmaz macera oyunu Grim Fandango PC ve Playstation'lar için yeniden çıktı! Güncellenmiş grafikleri ve yapımcı ses kayıtlarıyla yeniden oynanır!



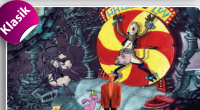
Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.



The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

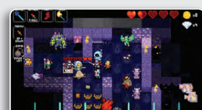


The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

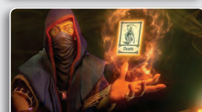


Toonstruck
PC
Bu o kadar çılgın bir macera oyunuydu ki, unuttuğuma şaşırdım. Geleceğe Dönüşün profesörünün, çizgi filmden bir dünyaya geçmesiyle başlayan acayip olaylar silsilesi... GoG.com'da satılıyor, alın!

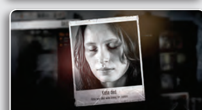
BİR GARİP OYUN



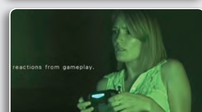
Crypt of the NecroDancer
PC
Bağımsız oyunlar iyi ki var, yoksa tekdüzelikten çoktan can vermiştik. Yoksa hem müzik, hem rogue-alike, hem de rol yapma oyunu olan CotN'i rüyamızda bile göremezdik.



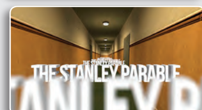
Hand of Fate
PC, PS4, Xbox One
Hearthstone falan bir yana, piyasada bulabileceğiniz en güzel kart oyunu Hand of Fate... Kart oyunundan gerçek zamanlı bir oynanış yapmayı başarmışlar valla, bravo.



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



P.T.
PS4
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

Mr. Holmes

İhtiyar, sahalara geri dönüyor!



Sherlock Holmes'u nasıl bilirsiniz? Analitik zekâsı, kendine has şapkası, uzun pardesüsü, elinde büyüteci ve tabii ki vazgeçilmez piposu. İlk çıkışını 1887 yılında yapmış bir karakter için hayli popüler kalan bu belki de en sevilen dedektif, son dönemdeki başarılı TV uyarlamalarının ardından bir kez daha beyazperdeye dönmeye hazırlanıyor. Fakat işler bu sefer biraz değişik. Zira bu kez ünlü dedektifin alacakaranlık yıllarına konuk olacağız ve karşımızda 93 yaşında artık köşesine çekilmiş bir Holmes olacak.

Mitch Cullin'in 2005 tarihli *A Slight Trick of the Mind* kitabından uyarlanan filmde yaşlı Holmes'u çok sevdiğimiz İngiliz aktör nam-ı diğer Gandalf, **Ian McKellen** canlandırıyor. Filmin farklı dönemlerde geçen sahneleri için oyuncu normalde olduğundan daha yaşlı (veya genç) hale getirilmiş ve yaşlılık yılları için özel bir yürüyüş geliştirmiş. Yönetmen **Bill Condon** daha önce *Gods and Monsters*'ta **McKellen** ile çalışmış, dönem filmlerindeki ustalığını göstermişti, burada da 1940'ların atmosferini bize başarıyla hissettireceğine şüphem yok.

Elbette filmde sadece inzivaya çekilmiş ve arılarıyla uğraşan yaşlı bir adamı seyretmeyeceğiz. Holmes'un geçmişinden gelen (hatta emekli olmasına sebebiyet veren) 30 yıllık çözülememiş bir dava hikâyenin ekseninde olacak. Artık yorulmuş zihni ona oyunlar oynamaya başlayan kurt dedektif bir yandan aklındaki dağınık ipucu parçalarını birleştirmeye çalışırken bir yandan da kendi efsanesinin gölgesi ve yaşlılıkla mücadele edecek. Gizemli bir kadın, Japonya'ya bir seyahat ve Holmes'un kendi analitik zekâsına karşı insani yönünün çatışması da senaryoda önemli yer tutuyor.

Fragmanlardan gördüğüm kadarıyla yoğun İngiliz kırsalı havası filmin her tarafına sinmiş ve lezzetli bir görsellik de bizleri bekliyor. Öte yandan **Robert Downey Jr.** usulü dinamik ve aksiyonlu bir Sherlock filmi değil bu. Aksine daha karakter odaklı ve yavaş tempolu bir yapım bizleri bekliyor. Elbette aksiyondan beynimizin döndüğü şu yaz aylarında biraz sakinleşip, şöyle güzel manzaralı ve sakin bir film izlemek iyi gelecektir. Zaten kendi adıma **Ian McKellen** 2 saat sadece otursa bile izlerim. O denli başarılı ve aktörlüğün kitabını yazmış birisi kendisi. Film yan rolleri de boş geçmemiş; Holmes'un aynı evde birlikte kaldığı kahyası rolünde bağımsız filmlerde sıkça gördüğümüz **Laura Linney** karşımıza çıkıyor, sınırlı bir rolü olan Dr. Watson karakterinde ise **Colin Starkley**'i izleyeceğiz.

Film, Haziran ortasında Birleşik Krallık'ta gösterime girdiğinde genelde olumlu eleştiriler aldı ve **McKellen**'ın performansı epey bir övüldü. Gerilimli bir dedektiflik öyküsünden ziyade usta işi bir karakter draması olarak tanımlanan filmi büyük bir heyecanla beklememekle beraber daha fragmandan bizi yakalayan keyifli atmosferini sinemada solumak oldukça güzel olacaktır. Bizde ne zaman gösterileceği henüz belli olmasa da (tahminim Eylül, Ekim gibi) *Mr. Holmes*, materyaline getirdiği farklı bakış açısı, incelikli sanat tasarımı ve **Ian McKellen** sayesinde önümüzdeki sezonun ödül törenlerinde ses getirecek bir yapım olabilir. Acar dedektifin bu son çıkarmasına kayıtsız kalamayacağız sanki. -**Eren E.**

Yönetmen: Bill Condon **Oyuncular:** Ian McKellen, Laura Linney, Hiroyuki Sanada
Vizyon Tarihi: 17 Temmuz Amerika (bizde henüz belli değil)



YAZARINA GÖRE EN İYİ HOLMES ÖYKÜLERİ

1927 yılında Strand dergisi okuyucularına açık bir yarışma düzenlemiş ve onlardan 12 maddelik en iyi Holmes öykülerini sıralamalarını istemişti. İşin eğlencesini arttırmak için Holmes'un yazarı Sir Arthur Conan Doyle'u da bir liste hazırlaması için davet ettiler. Aşağıda yazarın seçtiği ilk üçü bulabilirsiniz.



THE ADVENTURE OF THE SPECKLED BAND (1892)

Helen Stoner adındaki genç kadın Holmes ve Watson'dan üvey babası Grimesby Roylott'un hain planlarını su yüzüne çıkarmasını ister ve Holmes'un en karanlık maceralarından biri başlamış olur.



RED-HEADED LEAGUE (1891)

1890 yılı sürerken Jabez Wilson isimli bir rehinci Holmes'un kapısını çalar ve Kızıl-Kafalar Çetesi isimli tehlikeli bir gruptan bahseder. Holmes davayı araştırdıkça çok ilginç gerçekler ve zorlu rakiplerle karşı karşıya kalacaktır.



THE ADVENTURE OF THE DANCING MEN (1903)

Bu bulmacamsı öyküde dedektifimiz evlerinin çeşitli yerlerine yerleştirilen şifreli notlardan muzdarip bir çifte yardımcı olmaya çalışır. Holmes'un keskin zekasının sınırlarını zorlayan bir gizem önünde açılmaya başlar.

Bunlar da okurların ilk üçü;
Yazar ve okurları arasında bir mutabakat var diyebilir miyiz, bence diyebiliriz!

- **The Hound of the Baskervilles (1902)**
- **The Adventure of The Speckled Band (1892)**
- **Red-Headed League (1902)**






JASON VANDENBERGHE


RUHUMUZU EMDİN BE PELE!



E3 2015 KONFERANSLARI

Beklediğimizden İyi, Beklemediğimiz Kadar Sürprizli mi?

E3 2015 için her yıl aynı muhabbetleri çeviriyorum, fuarlar başlamadan önce "*kesin bu çıkar, bir de şunu duyururlar, obarey!*" diyerek gaza getiriyorum kendimi. Ardındansa koca bir hüsranla ayrılıyorum. Ama bu sene öyle değildim. Bu sene umutsuzdum. Bu sene E3'ten çok bir şey beklemiyordum. Firmaların da benim bu duygularımı destekler nitelikte açıklamalarda bulunması durumun vehametini daha da göz önüne koyuyordu. Microsoft, *Quantum Break* ve *Scalebound*'u E3'te göstermeyeceğini söyledi, Sony çok fazla oyunumuz yok dedi. E gelmeyin o zaman! Yapmayak E3! Değil mi yani?!

Fakat firmalar bizle resmen dalga geçmiş. Öncelikle bu sene ilk kez konferans yapan Bethesda ağzımızı burnumuzu dağıttı. Sürpriz var mıydı? Yoktu (*Dishonored 2*'yi beklemeyen yoktu herhalde :) Fakat beklediğimiz oyunları öyle bir gösterdiler ki ağzımız açık kaldı. *DOOM* ile "öeh" dedik, *Fallout 4*'ün çıkış tarihiyle kendimizden geçtik.

Microsoft ise *Gears 4* ile beni biraz üzse de Xbox 360 oyunlarını Xbox One'da oynayabileceğimizi duyurmasıyla kalbimi çaldı. Gerçekten de Xbox One'ın ihtiyacı olan en basit hamle buydu. Eğer vadedileni gerçekleştirebilirlerse eski nesli pas geçen bir çok oyuncu yoluna Xbox One ile devam edebilir.

Çok şeyler beklememize rağmen bizi hüsrana uğratan firmaysa EA oldu. *Mass Effect*'i gösterip elletmediler. Ardından *FIFA 16* için **Pele** ile uzuuuuuuun bir muhabbet döndü. Temposu düşük akılda kalmayan bu konferansın iki güzelliği *NFS* ve *Battlefront*'tu.

Ubisoft ise içine ettiği 2014-15 sezonunu bu E3 ile biraz toparladı. Sürprizleri hoş ama abartıdan uzaktı. Mevcut oyunlarını da doğru şekilde gösterdiklerini düşünüyorum. Özellikle *For Honor*'ı takibe aldım. Nasıl bir mantıkla çıkacağını çok merak ediyorum.

Sony ise bana göre E3'ün yıldızıydı. Saatler artık gece 4'ü gösterirken yavaştan kanepede bayılmaya başlamış bendenizi öyle bir ekrana çarptı ki, sırtımı konferans sonuna kadar bir daha yaslayamadım. *FFVII Remake*, *Last Guardian*, *Shenmue 3*, *Horizon* sürprizleri dışında her sene gördüğümüz istatistik muhabbetinden uzak durmaları da doğru bir karar olmuş. Ayrıca *Uncharted 4* için "yuh be!" demek istiyorum (iyi anlamda tabii ki). Yuh!

Ve büyük bir hevesle beklediğim, konferanstan önce E3'ün yıldızı olabilir deme gafletinde bulunduğum Square Enix... Hayatımda gördüğüm en sıkıcı sunumu bu yıl izledim. O kadar sağlam oyuna rağmen o kadar kötü bir konferans çıkardılar ki... Konferansın sonunda yaptıkları olayı ömür boyu unutmam herhalde. Sen kalk "*ve evet son bir oyunumuz daha var*" deyip sürpriz gazını ver ciğerlere. Sonra adı sanı belli olmayan bir oyunu konsept görselleriyle tanıt... Sen konferans yapma Square, sen oyun yap. **-Enis**

OGZ İÇİN E3'ÜN EN İYİ 10 OLAYI

#10 Horizon
#9 DOOM
#8 Deus Ex
#7 Uncharted 4
#6 Hitman
#5 Shenmue III
#4 The Last Guardian
#3 Dishonored 2
#2 Fallout 4
#1 Final Fantasy 7 Remake



YENİ SPIDER-MAN'İMİZ GENCECİK BİR DELİKANLI

Beyaz perdede hak ettiğini bulamayan, mahallemizin kahramanı Spider-Man'e artık **Tom Holland** hayat verecek. *The Impossible (Kıyamet günü)* adlı filmden hatırlayacağımız Holland, 1996 doğumlu ve sinemaya aktarılan en genç Spider-Man olarak *Captain America: Civil War*'da karşımıza çıkacak. Iron-Man ve Captain America'nın çekişmesini konu alacak filmin orijinal hikâyesinde Spider-Man kritik bir yer kaplıyordu. Fakat örümceğimizin film hakları kısa bir süre öncesine kadar Sony'de olduğu için *Civil War*'da kendisini görmeyi beklemiyorduk. Tabii Marvel ve Disney bombayı patlatınca apar topar *Civil War* senaryosuna dahil edilmiş durumda kendisi. İlk kez tek başına bir filmde değil de, yıldızlar topluluğu içerisinde kendini gösterecek olan Spider-Man, umarız performansıyla hayranlarının yüzünü güldürür. **-Emre K.**



BEYOND STARS'IN ÇEKİMLERİ BAŞLADI!

Üçüncü Star Trek filmi olan Beyond Stars'ın çekimleri Vancover, Kanada'da başladı. Film oyuncuları Zachary Quinto (Spock) ve Zoe Saldana (Uhura) sosyal medya hesaplarından filme dair ilk görsellerini paylaştılar. Haydi maraton başlasın.



ONLINE VS. SİNEMA

Katıldığı bir röportajda Kick Ass 2'den pek memnun olmadığın söyleyen Matthew Vaugh (ilk filmin ve Kingsman'in yönetmeni), şu sıralar bir Hit Girl spinoff'un üzerinde çalıştıklarını söyledi.

CIVIL WAR'DA RED HULK GÖREBİLECEK MİYİZ?

Captain America: Civil War'da daha önceki Hulk filmlerinden hatırladığımız **Thaddeus E. Ross**'un (Yeşil Hulk'ımızın yavuklusu Betty Ross'un babası) olacağını biliyorduk. Geçtiğimiz günlerde General Ross'a hayat veren ünlü oyuncu **William Hurt**'den bir açıklama geldi: "*Bu sefer farklı bir Ross göreceksiniz.*" Farklı derken? Nasıl farklı? Kendisinin hayat vereceği karakter çizgi roman dünyasında Red Hulk olarak biliniyor? Yani *Civil War*'da Red Hulk'ı mı göreceğiz? Acaba? Yoksa! Olur mu ki? **-Emre K.**







HELLBOY



Dünyevi icraatlarınızla cehenneme gidebilirsiniz ama oranın yerlisi olmak... İşte bu biraz tuhaf!

Bir insanın doğduğu yerden pişmanlık duyması ne kadar boşunaysa, kaderinin o yerde filizlenmeye mecbur olduğunu düşünmesi de öylesine büyük bir hatadır. Ateşin kendisinden doğmuş olmanız, alevleri boğmakta kullanılacak en güçlü silah olmanızı engellemez. İnsan ya da iblis, ne olursanız olun, ne olurlarsa olsunlar, günün sonunda kaderinizi belirleyen kulağınıza neyi haykırdıkları değil, kalbinizin size neyi fısıldadığıdır. Günün sonunda kim olacağınızı ve ne şekilde anılacağınızı seçen sadece ve sadece sizsinizdir.

KIRMIZI!!

Tabii konu *Hellboy* olduğunda, biraz niyet, epey de inat var hamurda. Cehennemin ateşlerinin en parlak yandığı yerden, üstünlük rüyasıyla sarhoş olmuş Naziler tarafından çekilip alındığı o anda gerçekten doğdu aslında nam-ı diğer **Anung Un Rama**. Kolunda mahşerin çığlıklarıyla dans etmeye hazır kadim ejderhayı salacak el, alnında tüm gözlerden saklı, alevlerden bir taç, Trevor Bruttenholm'ün kollarına düşüverdi acizlikten ne kadar uzak olduğunu bilmeden. Çocuklar için ebeveynleri, *"ne kadar da hızlı büyüyor!"* der ya, daha da hızlı büyüdü işte *Hellboy*, ne tacından ne de tahtından haberi bile olmadan. Asla istemedi de zaten onları, onların bilincinde olsa da bir şey değişmeyecekti. Olduğunda da değişmedi. Onu büyüten insanoğluna ihanet etmezdi o. Alnındaki boynuzlar boşuna onun olmamıştı, ister yaşayanların düzleminden, ister yeraltı âleminden olsun, inadını kıran çıkmamıştı...

Vücuduna kıyasla geç olgunlaşsa da zihni, hep babacan tavırlı oldu o. Bilim adamlarının kesip incelemelerine zor engel olduğu Abe Sapien ile dostluk kurdu. Ya onunla ya onsuz, sırtında cepleri binbir çeşit muska ve tılsım dolu kocaman paltosu, belinde sürekli bozulan alet edevatları, dünyayı dolaştı. Gittiği yerlerde, tekinsiz bakışlara mesken olmuş gölgelere başı önde dalmakta tereddüt etmedi. Ancak yaptığı her şeye rağmen, kendinden farklı her varlığa içten içe korku besleyen insanoğlu tarafından sınanması kaçınılmazdı. Aziz Leonard'ın Ejderhası'yla cebelleşip, onu yenerken akıttığı kanının üzerinde zambakların açması da öyle.

Daima kendi rızası dışında kalacak "büyük" işler için yaratılmış olsa da, ufaklarını yapmaktan hiç gocunmadı; küçük bir bebeği kurtarmak için geveze bir cesedi sırtlayıp rahat yatabileceği bir mezar aramaktı bu bazen. Kimi zaman da kendi kanlarından birinin acımasızlığı yüzünden sonsuz uykuya yatamamış bir aileyi huzura kavuşturmaktı. Bazen de kendi gizemli geçmişinin izini sürmekti.

Nereye giderse gitsin, yakasına yapışıp ona sözde kaderini hatırlatan birileri izini buldu. Kimisi o kaderi ondan çalmaya, kimisi de Ogdru Jahad'ın zincirlerini onun etrafına sarmaya çalıştı. Uzayan boynuzlarını kırıp kendini yüreğinde yatan insanlık ile baştan yarattığında buna bir cevap da vermişti aslında:

"Başlarım keyfinize!"

İşte böyle bir karakter *Hellboy*. **Mike Mignola**'nın dünyanın dört bir yanında halk hikâyeleriyle ördüğü, mitolojiyle işlediği o leziz öykülerde, kadim canavarlara atar gider yapışıyla okuyucunun keyfine keyif katan bir deli oğlan. Katır gibi gibi inatçı, bir araba dayak yedikten sonra gıkını çıkarmayan ve günün sonunda yine sevecen olmayı becerebilen biri. Hepsinden önemlisi de kendi kaderini kendi çizen biri. İki yaşında, o krepleri ilk yediği anda hem de. Kendi şekillendirdiği kaderi Mignola'nın öyküleri kadar lezzetli o kahvaltıda mühürledi. Çünkü onları ağzına attığı anda cehennem tebaasının isyanları şu kelimelerde şekillendi; *"Krepleri yedi! Artık bize asla geri dönmeyecek!"* **-Onur**

SAVAŞ DEĞİŞMİYORSA HELLBOY DA DEĞİŞMESİN

Çıkan iki Hellboy filmi de kendine has bir hayran kitlesi edinmiş filmlerdi. Pek fazla insanın bayılmadığı (ama benim çizgi romanlardaki karanlık havayı koklattığı için pek sevdiğim) ilk film bir kenara, ikinci film Golden Army, neredeyse bütçesinin iki katı gişe geliri getirmişti. Buna rağmen 3. filmden yıllardır ses seda çıkmadı. En son yönetmen Guillermor Del Torro'nun filmin finanse edilmesinin imkânsız olduğunu söylemesiyle ümitler suya düştü. Şu sıralarda bizim deli oğlanı canlandıran Ron Perlman, filmin hayran kitlesini "hadi gençler bi' destek verin yapalım şu işi" diyerek gaza getirmeye başladı. Konuyla ilgili attığı tweetlerden birisi 20.000 civarı retweet ve 15.000 civarı favori aldı. Talep varken kodamanlardan bir arz niye yok meçhul ama. Hadi be hacı, yapın bi' güzellik!



MIGNOLA'DAN H.P. LOVECRAFT'A...

Hellboy'un yaratıcısı Mike Mignola'nın hem mitoloji hem de halk hikâyelerinden yoğurduğu konular genelde kısa hikâyelerde kendine yer bulur. Daha uzun olan ve ana senaryoyu ilerleten hikâyeler ise mutlaka ucundan kenarından "Great Old Ones"ı hatırlatan kadim yaratıklar barındırır. Bunların en göze çarpanları da pek tabii Watchers tarafından yaratılan, kıyamet getirici "ejderha" Ogdru Jahad ve çocukları Ogrdu Hem. Mignola'nın kendi yaptığı eşsiz çizimlerinde can bulan bu yaratıklar genelde biraz belli belirsiz hatlara sahip. Çizgi romanın karanlık havasına harika bir baharat kattıkları da bir gerçek. Bu havanın en belirgin olduğu Seed of Destruction, Goodbye Mister Tod ve Conqueror Worm gibi maceraları okumanızı şiddetle tavsiye ediyoruz.



TİKSİNDİĞİMİZ KARAKTERLER

Bazı şeyler vardır ilginizi çeker, izlersiniz, okursunuz ve çok beğenirsiniz; karakterleri, kurguyu, ortamları... Fakat tüm bu güzel duyguların içinde bile kendini cımbızla ayırmış bir tip vardır. Kötüymüş, iyiymiş, düşünceliymiş bunlar fark etmez sizin için... Tiksinirsiniz ölümüne. Tüm bu güzelliğin içerisinde her gördüğünüzde kanınıza dokunur bu tip! Nefret edersiniz tiksinmenin eşiğini geçmiş bir şekilde! Pis insan seni!



JAR JAR BINKS (STAR WARS I - II - III)

Star Wars'u sevmiyor değilim. Hatta çoğunluğun aksine "ikinci" üçlemeyi beğenenlerdenim. Ama... O amayı anladınız siz. Jar Jar Binks, evet. Hadi car car konuşmasını geçtim, sakarlığı ayrı bir dert, aptallığı zaten ortada. Bir de özellikle ilk filmde ona verilen ağırlık akıl alır, kabul edilebilir gibi değil. Muhtemelen sinema tarihinde en uyuz olunan karakterlerden biri, belki de birincisi. Evlat olsa sevilmez, o derece. **-Eren E.**



ITOU MAKOTO (SCHOOL DAYS)

Nice katil, psikopat, hasta vs. tip gördük animelerde ama yoo... Hayır... Hiçbirisinden Makoto'dan tiksindiğimizin yarısı kadar bile tiksinmedik. Dünyanın en kararsız, en ne yaptığını bilmez, en sadık olmayan adamı olsa bile işi pişirmediği kız kalmıyordu serserinin! (Kıskançlık mı? N'alakası var!?) Animenin son bölümü dünyanın en güzel bölümüdür. **-Ömer**

ONBAŞI UPHAM (SAVING PRIVATE RYAN)

Tamam, anlıyoruz savaştasın. Bir sürü travma, bir sürü düşmanla mücadele içindesin, korkmak normaldir. Bu kadarına bir şey demiyorum da, e be Upham, yanı başında silah arkadaşın bıçaklanıyor yahu, insan bi hamle eder, bir şey yapar. Film boyunca süren pısırıklığının doruk noktasına ulaştığı bu anlarda sana ağır gıcık oldum. Sonrardaki delikanlılıkların da seni kurtarmaya yetmiyor ne yazık ki. **-Eren E.**



SKYLER WHITE (BREAKING BAD)

"İdeal eş" modelinin ne kadar sinir bozucu olabildiğini gösterdiği için aslında bir teşekkür borçluyuz Skyler'a. Ama etmeyeceğiz çünkü gıcık oluyoruz. İşine gelince hassas, işine gelince kaskatı bir mantık abidesi olması, en acıtan lafları bulup söylemesi, şeytani planları ve pasif agresif tavırları yüzünden sadece nefretlik değil, korkulası da bir karakterdi Skyler. **-Serpil**



GRIFFITH (FEMTO) (BERSERK)

Sana ne desek boş Griffith, sen yolunu çizdin bir kere. Tarihin en ağır ihanetlerden birine imza atıp tüm silah arkadaşlarını kendi yükselişin için kurban verdin. Berserk zaten kolay bir manga değildi de senin yaptıkların resmen üzerine tüy dikti. Sen git abi, ne olacaksan ol ama gözümüze görünme yani. Sırf Caska'ya yaptıklarından dolayı hesap vereceksin! (Tabii manga biterse bir gün.) **-Eren E.**

MRS. CARMODY (THE MIST)



Resmen içindeki nefreti kustun din adı altında Carmody! Gencecik dimağları yaktın yıktın "tanrılara kurbaan" diye bağıra bağıra! Ortamı fırsat bilerek kendini peygamber gibi gösterdin, alakasız yerlerde herkesin başını yaktın, ayağına taş koydun! Tiskiniyorum senden; kimseden tiskinmediğim kadar! **-Enis**



JOFFREY BARATHEON (GAME OF THRONES)

Bir oyuncunun ayakta alkışlanması gerektiği durumlardan biridir. Çünkü gördüğümüz ilk andan itibaren şımarıklığı ve kendisini bir şey sanmasıyla ağzını yüzünü kırasımız (ya da kanatasımız, mesela zehirlendiğinde olduğu gibi) gelen insan örneğidir. Hayır, işin kötü tarafı, bir şeydir de. Çünkü King's Landing'de işlerin yolunda olduğu zamanlarda kısa saltanatında hiçbir karşılıkla uğraşmadan Stark ya da ala kurt herkesin canına okumuştur. Öldüğünde internet mutluluk sarhoşu oldu diyorum, daha ne işte? **-Sarp**

JENNY CURRAN (FOREST GUMP)

Tek başına hayatını ele aldığımda bu kadınla bir alıp veremediğim yok. Her insan gibi hataları olan bir canlı. Fakat bu hatalarına düşünme yetisi kendisine göre zayıf olan bir insanı sürüklemesini affedemem! Sen ye, iç, gez, arkadaşlarınla sürt, sonra iş işten geçince Forrest'ın yanına dön, adamın kalbinde kapanmayacak bir boşluk aç! Daha önceden neredeydin Jenny hanım?! **-Enis**





BİLO (KİBAR FEYZO)

İspiyoncu, çıkarcı, içten pazarlıklı, yalaka! Bunların hepsi Bilo'da birleşiyor. Çıkar için dünyayı satan karakterlerin atasıdır Bilo. Hele ki Feyzo'nun Gülo'ya baktığını fark edip, bakış başına 1 lira kestiği sahnede, onu bir mekiğe bindirip Cybertron'a göndermek istemediniz mi?! **-Emre K.**

LORI GRIMES (THE WALKING DEAD SERİSİ)

Bir zombi kıyametinde en son isteyeceğiniz şey sevdiklerinizle yersiz triplere girmektir herhalde. Sen o kadar grubu idare et, ortamı toparla, en güvendiğin insan sana iş çıkarsın, atar yapsın, mızmızlansın. Zombiler var be! Zamanı mı şimdi! "Bi sn susar mısın gerizkalı, Lori ağlıyoo..." **-Enis**





İNCELEME

AVENGERS: AVENGERS DÜNYASI

DÜNYANIN EN KUDRETLİ KAHRAMANLARI BÜYÜYOR

Ailemizin süper kahraman topluluğu *Avengers*, Gerekli Şeyler'in son baskısı *Avengers Dünyası* ile raflardaki yerini alıyor. **Jerome Opeña** ve **Adam Kubert**'in başarılı çizgileri, **Jonathan Hickman**'ın hayal gücüyle birleşiyor ve *Avengers* ekibi dış uzayla tanışıyor. Bu kez alışık olduğumuzdan daha büyük bir ekiple karşımıza çıkan takım, hem üye sayısını hem de etki alanını genişletmiş. Zorunluluktan yetki alanını intergalaktik seviyelere taşıyan yepyeni intikamcılarla tanışma fırsatı yakaladığımız *Avengers World*'de bildiğimiz üyelerle de özlem gideriyoruz. İlk Avenger Captain America'nın emrindeki yeni (Captain Universe, Hyperion, Manifold, Smasher gibi) ve eski üyeler, türlü gezegenlerin ahalilerinin evrim süreçlerini bozarak tanrıcılık oynayan **Ex Nihilo** ile başlayan ve devamı gelen gezegenler arası sorunlarla uğraşmaya başlarlar. "Infinty" aktarmalı "Secret War" yolcusu olan *Avengers* (2012) 1-6 sayıları arasındaki maceraları barındıran bu seri başı, tüm Marvel evrenin kaderini minik minik etkilemeye başlıyor. Çizgi roman severlerin kaçırmaması gereken bir macera olan *Avengers World*'le Marvel evreni gizli savaşa bir adım daha yaklaşıyor. **-Emre K.**

EDÖTÜRÜN NOTU: *Evet, yine birileri Hulk'ı Avengers'a karşı kullanıyor.*

★★★★☆











İNCELEME

HAWKEYE

HAWKIN ADAMI, HALKIN ADAMI

Bu ay gözümüzü tekrar yerli çizgi roman piyasasına çevirdik. Gördük ki, Marmara Çizgi sonunda sözünü tutmuş, **Matt Fraction & David Aja** ikilisinin kendine has serisini dilimize kavuşturmuş. Bize de sizi biraz dürtüp "alın" demek kalmış. Yazarımız hınzır kalemi ve karakter kurgulama dehasıyla **Matt Fraction**. Seri geneline bakacak olursak, farklı çizerler barındırdığını gayet açık bir şekilde görüyoruz. Lakin övgüyü en çok hak eden kısımlar, **Fraction** ve **David Aja**'nın birlikteliğinden çıkanlar. Bildiğiniz üzere çizgi romanlar, çizim ve yazım olmak üzere iki koldan anlatım yaparlar ve okurken bu ikisini bir bütün olarak özümsemek, o eseri tam anlamıyla takdir edebilmek adına çok da yersiz bir iş değildir. *Hawkeye* zaten dolu dolu bir çizgi roman, e çizgilerinin de balonları kadar çok şey anlatabiliyor olması da cabası. Detaylara ve gölgelendirmelere boğulmamış, sade ama harika çizimler hem de bunlar. Ton seçimi ve panel kullanımının, diyalogların okuyucuya üçüncü bir kişinin değil direkt Clint'in gözünden yansıtılmış olması *Hawkeye*'ı ayrı bir yere koyuyor. Bir bütün olarak tüketildiğinde, Clint Barton'ın dünyaya bakış açısını çok özel bir şekilde anlatan, bunu yaparken geçmiş dalgalarından ve *Avengers*'daki diğer üyelere bakış açısından faydalanmayı da ihmal etmeyen bir çizgi roman çünkü. Ana akım sınırlarının dışına çıkmamaya özen gösteren büyük yayıncıları farklı arayışlara yöneltmiş bu çizgi romanı acele etmeden, tadını çıkara çıkara, sindire sindire tüketin. Yoksa bu kadar ödüle boğulmuş olmasını garipseyebilirsiniz. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yerli piyasada hatırı sayılır miktarda bulunan kırmızılardan, siyahlardan sıkıldıysanız, biraz da "mor" denemenin zamanı gelmiş demektir.*

★★★★★











CHRISTOPHER LEE

KARANLIĞIN ASİL LORDU

Onunla hiç tanışmadım. Hani şöyle uzaktan kaçamak bir bakış bile atamadım. Ama gidişine üzüldüm. Hem de çok. Neredeyse bir asırlık efsanevi ömrüne hepimizin toplamda yaşadıklarını sığdıracak kadar görmüş geçirmiş bu dev çınarın yokluğu bende (ve pek çoklarında) ciddi bir boşluk yarattı. Öte yandan ölümün kendisi hakkında bahsetmek ne kadar sıkıntılı bir konuysa, gidenin yaşamına bakıp onu anmak ve anısını yaşatmak da o derece güzel, o derece anlamlı. Çok yazıldı çizildiyse de **Sir Christopher Lee**'nin hayatı 3000 küsur karakterlik bir yazıya sığmayacak kadar geniş, o yüzden eksiklikler için şimdiden affola.

Christopher Lee, İngiliz Yarbay **Geoffrey Trollope** ile İtalyan **Kontes Estelle Marie**'nin oğlu olarak 1922'de, Londra'nın merkezindeki Belgaria'da dünyaya geldi. Annesi tarafından asil bir soya sahipti ve çalkantılarla dolu gençlik yıllarında edebiyat ve diller onun en büyük dostu olmuştu. Ailesinin maddi durumu sarpa sarınca orduya katılan Lee, 2. Dünya Savaşı'nda istihbarat biriminde görev aldı. Savaş sonrasında ise Nazi avına çıkan '*James Bond*' vari gizli bir birimdeydi. Elbette bu gizli ajanlar ile tek bağı değildi. Bond romanlarının yazarı **Ian Flemming** onun kuzeniydi ve usta aktör yıllar sonra '*Altın Tabancalı Adam*' rolü ile unutulmaz Bond kötülerinden birisi olacaktı, tesadüf işte! Yaşam çoğumuza yaptığı gibi Lee'ye de her şeyi bir anda vermedi. Küçük rollerle başladığı sinema kariyerini tüm eleştirilere ve köstekçilere rağmen azimle sürdürdü. Çoğumuzun onu tanıdığı Hammer işi korku filmlerine başlangıcının Frankenstein'ın canavarı rolüyle olması onun sinemanın ürkünç varlıklarına olan yakınlığının bir kehaneti olacak, Lee ilerleyen yılları türlü çeşit kötücül karakteri oynayarak geçirecekti. Sinemanın gördüğü en hatırda kalıcı Dracula olarak efsaneleşecekti. Elbette korku filmi rolleri canavarlarla sınırlı değildi. *Wicker Man*'deki ürkütücü paganrahip **Lord Summerisle** ve bizzat **Rasputin**'i canlandırması onun aktör olmak için uygunsuz bulunan devasa fiziğini ustaca kullandığı rollerden sadece ikisiydi. Lee'nin henüz çocukken Rasputin'i öldüren ikili ile de tanıştığını not düşelim. Ömrü boyunca tek bir evlilik yaptı ve ölümüne kadar da eşiyle birlikte yaşadı. 2009 yılında 'Sör' unvanı verildi.

Zamanın tik takları sürekli ileri doğru ilerleyip yaşıtları emekli olurken Lee hiçbir zaman durmadı ve sürekli üretmeyi seçti. Her ne kadar gayet ünlü olsa da geniş kitlelerin onu tanıması 2001'deki *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Ak Saruman rolüyle oldu. Uzun boyu, güçlü sesi ve delici bakışları Saruman'a o kadar oturmuştu ki şu an rolde bir başkasını düşünemiyorum bile. Tolkien'le birebir sohbet etmesinin bir kerameti varmış demek ki. Bu geç yaşta gelen şöhretin cilasını da *Star Wars*'taki Kont Dooku (Kont Dracula'ya bir gönderme) ile yapan aktör, daha sonra çoğunlukla ufak rollerde görünmeyi seçti. Tim Burton'ın altı filminde keyifle izletti kendisini. 80 küsur yaşından sonraki müzik kariyerini de hesaba katınca insan şöyle bir durup düşünüyor. Hani biz 30 yaşında diyoruz ya yorulduk, yaşlandık filan. Utanalım bence!

Tabii burada saydıklarım üstadın derin okyanusundan bir kepçe olabilir ancak. Olsun varsın. Yaptığı yüzlerce işin içinden bakacak artık bize onun koyu kahve gözleri, ürkütecek belki ara sıra. Yine debiz fanilere karanlığın asaletini sevmeyi öğreten ruhu, her daim ilham kaynağımız olmaya devam edecek. Anısına saygıyla... **-Eren E.**



KILIÇ VE BÜYÜ

Orduda aldığı eğitimin haricinde, oynadığı filmler dolayısıyla da hayli kılıç kuşanmışlığı var Lee'nin. Örneğin *Star Wars 2*'deki Yoda dövüşündeki tüm koreografiyi kendi oynamıştı. 80 yaş için hiç de fena değil. Yaklaşık 20,000 kitaplık okült ve büyü ile ilgili gizli bir kütüphanesi olduğu söylentileri ise aktör tarafından kesin bir dille red edilse de, ömrü içerisinde kara büyü ve okült ile ilgilenen kişilerle tanıştığını belirtmiştir.

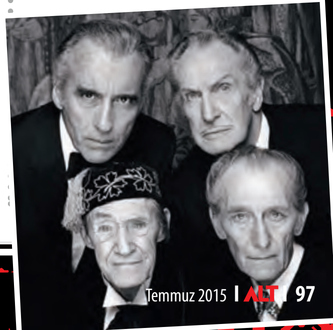


KÖTÜLÜK MADALYONUN YALNIZCA BİR YÜZÜ

Biz onu hep kötü adam rollerinde görüp tanıdık ama üstadın irili ufaklı 'iyi adam' rolleri de yok değildi. *Hugo*'daki şefkatli kitapçı Monsieur Labisse, çeşitli yapımlarda oynadığı *Sherlock Holmes* (bir filmde de oğlu) ve son yıllardaki 'yaşlı yol gösterici adam' karakterleri oyuncunun çok yönlülüğünün bir göstergesi. Kendisinin çok farklı etnik kökenlerden gelen karakterlere de başarıyla büründüğünü ve pek çok video oyununda (LOTR oyunları, Kingdom Hearts serisi) seslendirme yaptığını da ekleyelim.

MAHŞERİN DÖRT BEYEFENDİSİ

Korku sinemasının piri Hammer stüdyosu filmlerinin fırtına gibi estiği dönemde başarılarının en önemli sebeplerinden birisi de efsanevi başrol oyuncuları olsa gerek. **Vincent Price**, **Peter Cushing**, **Christopher Lee** ve **John Carradine**'den oluşan (ve gerçek hayatta da iyi dost olan) bu dörtlü uzunca bir dönem gotik korku filmlerinde rol alıp kült olmayı başardılar. İlginç olan ise **Vincent Price** ve **Christopher Lee** 27 Mayıs doğumlu iken **Peter Cushing** de 26'sında doğmuştu ve Lee ile kadim bir dostlukları vardı. Lee hariç hepsi 82 yıl yaşadı.





LİSANLARIN EFENDİSİ

Edebiyata daima düşkün biri oldu Lee. Hemen her yıl *Yüzüklerin Efendisi*'ni bir kez okuduğunu gururla söylemesi bir yana dillere olan merakını onları öğrenerek giderenlerden. İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca, İtalyanca biraz Rusça ve 'bir sohbeti sürdürecek kadar' Mandarin Çincesi öğrendiğini biliyoruz. Bu yetenekleri özellikle savaş sırasında dikkati çekmiş ve özel birliklere terfi etmesini sağlamıştır.



MÜKEMMELİYETÇİ ARAYIŞIN KUSURLU ESERİ

EX_MACHINA

Yönetmen: Alex Garland **Oyuncular:** Alicia Vikander, Domhnall Gleeson, Oscar Isaac **IMDb Notu:** 7.8

Nedendir bilmem, hayatımızdaki her öğeyi mükemmele yakın seçme gibi bir çabamız var. Kitap okurken, film seçerken, arkadaşlarımızı değerlendirirken, hatta sokaktaki insanların vücutlarına bakarken bile. IMDb'de 8'den düşük filmlere burun kıvırır insanlar mesela. Ya da sokakta güzel bulduğunuz 10 insandan 9'una için bir kulp takarlar. Elbet bizlere pompalanan kültürle alakası vardır bu mükemmeliyetçiliğin ama, bir sonu yokken ve her daim mükemmele yakın elementlerle bombardımana tutulurken bir şeylerden keyif almamız gerçekten mümkün mü?

Tüm bunlara rağmen **Turing Testi**, mükemmeliyetçi bir testtir. Ara noktası olmaz, ya yıldızlı pekiyi alır ya da acımasızca kalırsınız. *Ex Machina*'nın merkezinde de bu test var, yani bir makinenin akılcı bir davranış sergileyip sergilememe kapasitesinin sınanması durumu. Dünyanın en büyük arama motoru ve inovasyon firmasının CEO'su Nathan **(Oscar Isaac)**, 26 yaşında ve şirketinde çalışan kodcu Caleb'ı **(Domhnall Gleeson)** bu görev için evine davet eder ve bir haftalık süreç başlar. Bir android olan Ava'nın **(Alicia Vikander)** da denkleme dahil olmasıyla kimin kontrol organı, kimin denek olduğu konusu bulanmaya başlar.

Ex Machina, mükemmeliyetçi bir konuyu ele alıp mükemmel olmayan, bunu da dert etmeyen bir film. Ödüllere oynamayan, müthiş reklam bütçeleriyle kendisini üstünüze atmayan bir film. Anne Hathaway'in *Interstellar*'ın göbeğine *"Ama her şey aşk işte!"* diye kazığı çakışı gibi bir düşüş söz konusu değil *Ex Machina*'da, olamaz da zaten. Çünkü *Ex Machina*, asla *Interstellar* kadar kendisini ciddiye alma hatasına düşen bir film değil. Tüm bilimsel varsayımları özellikle sadeleştirilmiş, analojiler basitleştirilmiş. Ama tüm bu sadeleştirme bilimin kırıntılarını süpürmemiş, onun yerine kendi içinde tutarlı ve izleyiciye ağır mantık hatası bırakmayan bir bütün ortaya çıkarmış.

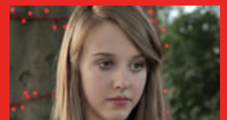
Ex Machina, en çok bana o "blockbuster" yapının sinsi sinsi nasıl da beynimin içindeki zevk merkezlerine yerleştiğini fark ettirdi aslında. Beş duyuya hitap eden tüm yanlarıyla ortalamanın üstünde, izlenmeye değer bir film. "Büyük" bir film değil ama, bundan sonra da uzun yıllar boyunca konuşulmayacak. Onun yerine küçük ve etkili olan, samimi ve konuştuğunuz insanın gözlerine kilitlendiğiniz bir akşamda önerdiğiniz filmlerden olacak. Hayatınızı değiştirmeyecek, ama sorduğu sorularla zihninizde bir odacık kiralayacak. Onu yeni bir *Avengers* ile değil, muadili bir filmle def edene kadar da bilinçaltından kendini hatırlatacak bir film *Ex Machina*. **-Sarp**

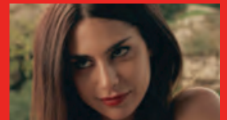
EDİTÖRÜN NOTU: *Kendi başına güzel olmakla birlikte alışkanlıklarımı bana sorgulatan bir film oldu, o nedenle kayırıyorum azıcık.* ★★★★☆

"PEKİ ÖNERİN?"

Ex Machina'dan sonra yakın zamanda çıkan, bu kimlikte neler var diye hafızamı yokladım. Büyük posterleri olmayan ama ağızda benzer bir tat bırakan üç film geldi aklıma. Hepsinde romantizm sosu var, uyarayım. Üstelik hepsinin de kusurları var. Hayranı olmama ihtimaliniz yüksek, ama lanet etmeyeceğinizi garanti ederim. Hem zaten, mükemmeli aramıyoruz, öyle değil mi?


I ORIGINS (2014)


FREQUENCIES (2013)


SPRING (2014)

IT FOLLOWS

Korku filmlerinin yüzüne bakılmaz genellikle. IMDB'den rastgele 10 korku filmi seçseniz, bir tanesinin bile hatırda kalıcı olmaması ihtimali yüksektir. Geçen sene çıkan *It Follows* ise bu bahtsız türde kendine çok özel bir yer bulmayı başarıyor.

It Follows'u özel yapan ne? Açıkçası tam olarak parmağımı basamıyorum üstüne. Tamamen belirsiz bir düşmanın olması belki. Bazen tanımadığınız korkunç bir sima, bazen en sevdiğiniz insan görünümünde peşinizde olması. Siz uyurken bile yavaş yavaş size yaklaşıyor olması. Ve asla durmadan, sizi dümdüz takip etmesi. Bunların hepsi olabilir, ama hikâyeyi çok bozmamak için bazı şeyleri anlatmak da istemediğimden, beni en çok geren yanının, işin "mekaniği" itibariyle, sıranın size de gelebileceği fikrinin beyninizde bir "klik" efektiyle gelmesi olabilir.

It Follows'u çok ama çok övdükleri kadar iyi bulmadım. İzlerken de öyle aşırı etkilenmedim, ne yalan söyleyeyim. Ama gece kafamı yastığa koyunca, derinden derine beni rahatsız ettiğini söyleyebilirim. Rahat bir uyku değildi bu filmi seyrettiğim gece yaşadığım. **-Sinan**

Yönetmen: David Robert Mitchell **Oyuncular:** Maika Monroe, Keir Gilchrist, Olivia Luccardi **IMDb Notu:** 7.0

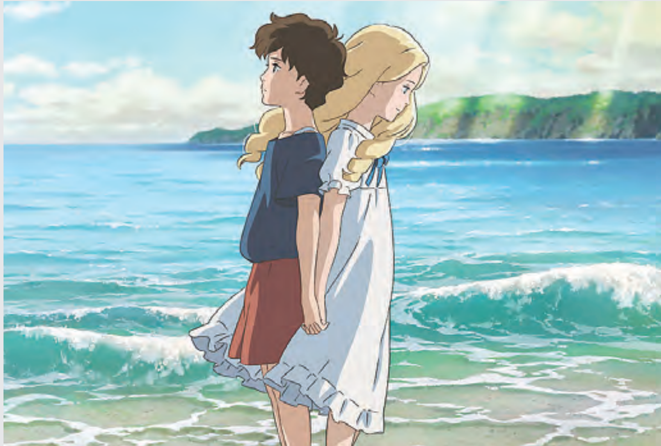


EDİTÖRÜN NOTU: *Korku filmi türünde bulunmaz bir nimet diyebiliriz It Follows için.* ★★★☆☆

WHEN MARNIE WAS THERE

Ah be **Studio Ghibli** yine kalbimden vurdun beni! Bu nasıl bir duygusallıktır, nasıl ince ince işlenmiş bir filmdir. Doğrusu saygı duydum. Astım hastası, 12 yaşındaki üvey çocuk Anna'nın hüzünlü ama umut dolu büyüme öyküsünü anlatıyor film. Hastalığından dolayı taşraya geldikten sonra tanıştığı Marnie isimli gizemli kız ile kurduğu dostluk ikisinin de yalnızlıklarına iyi gelirken biz de sakin sessiz Japonya kırsalının muhteşem manzaralarında kayboluyoruz. Sade fakat derinliği olan öyküye kendimizi kaptırıveriyoruz farkında olmadan. Belki birkaç damla gözyaşı bile dökmüş olabiliriz arada. Çaktırmayın siz yine de :)

Ghibli'nin muhtemelen son filmi olan *Marnie*'yi biraz buruk bir şekilde izledim, onların hayalle gerçeğin birbirine karıştığı stilini ve içinizde hep bir sıcaklık bırakan hikâyelerini çok özleyeceğim. *Marnie* de işte öyle, soluk bir fotoğraf kıvamında zihnimin raflarında tozlanacak artık, ama sıcaklığını koruyacak ona her dokunduğumda. **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *Yavaş ama kararlı akan bir ırmağın kolları gibi her parça birleşip, lirik bir bütün oluşturmuş. Studio Ghibli'nin vedası.* ★★★★☆

Yönetmen: Yonebayashi Hiromasa **Oyuncular:** Arimura Kasumi, Takatsuki Sara **IMDb Notu:** 7.8



CHAPPIE

Bazı filmler vardır; senaryo yönünden bazı zayıflıkları, karton karakterleri ve hataları bulunur. Kimi zaman bütün içinde sırıtan bu hatalar, bazen de o eserin vaz geçilmez parçalarıdır. *Chappie* de öyle bir film işte. Hatalı, ama dürüst. Ayrıca kocaman bir kalbe de sahip. Geleceğin robot polislerle dolu dünyasında onların mucidi olan gencin geliştirdiği yapay zekâyı hasarlı bir modele aktarması ile başlayan olaylar, çocuk zihnine sahip Chappie'nin hayatı zor yoldan öğrenmesi ile devam ediyor.

District 9 ile sevgimizi kazanan yönetmenin bu üçüncü filmi izlenim olarak onu andırsa da özellikle bilinç kavramına getirdiği yorum ve sorduğu güçlü ama yanıtsız sorularla ve tabii ki mükemmel efektleriyle akılda kalıyor. Chappie'ye hareketleri ve sempatik seslendirmesiyle hayat veren **Sharlto Copley**'e ise benden bir alkış. Yönetmenin içindeki asi ve anarşist yön filmin gözümüze soktuğu reklamlarla çelişse ve **Hugh Jackman**'ın karakteri harcansa da yapımın nihayetinde vardığı nokta cidden keyif verici. Sevmeyeni de çok bu filmin. Umursamayın! Zira *Chappie*'nin dünyası bizimkinden sadece bir adım uzakta. **-Eren E.**





EDİTÖRÜN NOTU: *Oldukça ilginç fikirlerini yine oldukça tuhaf şekilde işlese de Chappie'nin dürüstlüğüne kayıtsız kalmak zor.* ★★★☆☆

Yönetmen: Neill Blomkamp **Oyuncular:** Sharlto Copley, Dev Patel, Hugh Jackman, Ninja, Yo-Landi Visser **IMDb Notu:** 7.0

1. SEZON

ÇOKBİLMİŞ HACKER DİZİSİ

MR. ROBOT

Geçen ay DATA'daki "H4CK3D" dosyasını hazırlarken, hacker'ları konu alan dizi ve filmlerin bir listesini çıkarmış ve iç geçirmiştim. Bu işlerden az buçuk anlıyorsanız, abartılı bilgisayar dâhisi tiplemeleri ve ekrana yansıyan anlamsız kodlar ister istemez canınızı sıkıyor. *Mr. Robot*'tan da aynısını umarken, karşımda şaşırtıcı bir dizi buldum.

Mr. Robot'un kalbinde Elliot adında tuhaf bir genç var. Anksiyete bozukluğu ve kronik depresyonla mücadele eden Elliot, balığına "Qwerty" adını koyacak kadar ağır bir nerd. Gündüz vakti büyük bir şirkette siber güvenlik uzmanı olarak çalışıyor, geceleriyse kanun tanımaz bir hacker'a dönüşüyor. İnsanlarla iletişim kurmakta sıkıntı yaşadığı için bu ihtiyacını başkalarının kişisel hesaplarına izinsiz erişim sağlayıp hayatlarını inceleyerek gideriyor. Gerektiğinde, suçluları anonim biçimde ihbar etmekten geri kalmıyor.

Deli dolu bir dizi *Mr. Robot*. Deli, çünkü durmadan kendi kendine konuşuyor. Dizinin önemli bir kısmı Elliot'ın monologlarından oluşuyor. İş arkadaşlarını, psikologunu, dünya düzenini analiz etmekten kendini alamıyor.



Dolu, çünkü "eps1.0_hellofriend.mov" adlı ilk bölümünde bir saniye bile boş geçmiyor (dosya adı değil, bölümün adı gerçekten bu). *Dexter* havası taşıyan bir anlatımı, *Watch_Dogs*'unkinden daha ilgi çekici bir ana karakteri var. **Rami Malek**, **Christian Slater**, **Michael Gill** gibi oyunculardan oluşan sağlam bir kadroya sahip. İlk bölümüyse (2009 yapımı) *The Girl with the Dragon Tattoo*'dan tanıdığımız **Niels Arden Oplev**'in imzasını taşıyor.

Apple ve Facebook gibi büyük şirketlere laf sokmaktan geri kalmayan, eleştirel bir yapım var karşımızda. Posteri bile *The Social Network*'e bir gönderme niteliğinde. "Kötülük A.Ş.", perde arkasından dünyayı yöneten güçlü bir grup insan, borçlar üzerinden sürdürülen kölelik düzeni... Elbette bir TV dizisi olarak *Mr.Robot*'un da aynı kapitalist düzenin bir parçası olduğu söylenebilir, ancak orasını görmezden geliyoruz.

Henüz sadece ilk bölümü yayınlanan ve Ağustos sonuna kadar devam edecek olan *Mr. Robot* müthiş bir potansiyel taşıyor. Aynı kaliteyi sürdürebileceğini ve "toplumun canı cehenneme" tavrının ergen tribine indirgenmeyeceğini umuyorum. **-Eren O.**

EDİTÖRÜN NOTU: *True Detective ile birlikte bu yazın en iyi dizilerinden biri olmaya aday.* ★★★★☆

Yönetmen: Niels Arden Oplev **Oyuncular:** Rami Malek, Carly Chaikin, Portia Doubleday, Christian Slater, Michael Gill **IMDb Notu:** 9.4

```
root@elliot$: ping (222.12.154.
root@elliot$: ping (222.12.154.
root@elliot$: 64 bytes ev.e-bnk
root@elliot$: 1 packets transmi
root@elliot$: elpscrk -list psw
root@elliot$: elpscrk -ip 222.
root@elliot$: List Count: 98758
root@elliot$: Scanning Complete
root@elliot$: Time elapsed: 24.
root@elliot$: Password: Dylan_2
```

KOD DEDİĞİN BÖYLE OLUR

IP takibi için "Visual Basic ile GUI arayüzü" yazan *CSI* tarzı diziler bir yana, *Mr. Robot* bir yana. Dizide sık sık karşımıza çıkan Linux arayüzü, terminal penceresi ve komutlar büyük oranda gerçek dünyadaki karşılıklarına uygun biçimde hazırlanmış. Elliot'ın yeri geldiğinde bilgisayarına sihirli komutlar yazmak yerine sosyal mühendisliğe başvurması, örneğin birinin telefon numarasını öğrenmek istediğinde doğrudan yanına yaklaşıp "telefonumun pili bitti, annemi aramam lazım, rica etsem sizinkini ödünç alabilir miyim" numarasına yatması hoş bir detay.



1. SEZON

SENSE8

Wachowski'lerin *The Matrix* serisiyle fezaya fırlayıp daha sonra kademeli olarak düşe düşe *Jupiter Ascending*'le yerin dibe batan kariyerlerindeki son kurşun *Sense8*. Çok ilginç bir şekilde başlıyor ve bir ölüm sonrasında bir şekilde ortak bir zihinden beslenmeye başlayan; birbirinin duygularını, tecrübelerini ve yeteneklerini paylaşmaya başlayan 8 farklı karakterin maceralarını konu alıyor.

Ancak, hikâyenin ilerleyişi çok yavaş. *Daredevil*'de olduğu gibi Netflix'te 12 bölüm birden yayınlandı. 8 karakterin tek tek tanıtıldığı, ilk bölümleri atlatabilirseniz, dizi ilginçleşiyor. Özellikle karakterlerin birbirlerinin yeteneklerine erişebilmeye başladığı üçüncü bölümden itibaren dizi de hızını bulmaya başlıyor.

Dizinin en ilginç yanlarından biri, bu 8 karakterin birbirine hiçbir yakınlığı olmayan (ne sosyal, ne de coğrafi olarak) kişilerden seçilmiş olması: İkisi Amerika'da, birisi İrlanda'da, birisi Meksika'da, diğerleri de Kore, Afrika ve Hindistan'da olan, tamamen birbiriyle alakasız 8 kişinin bu tuhaf durumla başa çıkmalarını izlemek hayli ilginç.

Bu arada söylemem gerekiyor, dizi rahatsız edici düzeyde cinsellik içeriyor. Sadece cinselliğin açık açık gösterildiği sahneler değil, bazı karakterlerin hikâyesi de tamamen cinsel yönelimine bağlandığı için rahatsız ediyor. Tahmin edersiniz ki, 18 yaşından küçükseniz *Sense8*'i izlemenizi tavsiye etmiyorum. Cinsellik dozajını azaltıp hikâyesini güçlendirirse *Sense8* birbirinin aynısı diziler arasında kendini gösterebilir.. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Wachowski'lerin yeni bir Matrix çekmesini beklerken... Neyse, ben bir şey demiyorum.* ★★★☆☆

Yönetmen: Andy & Lana Wachowski, James McTeigue, Tom Tykwer, Dan Glass **Oyuncular:** Doona Bae, Jamie Clayton, Tina Desai, Brian J. Smith **IMDb Notu:** 8.4

WAYWARD PINES



1. SEZON

Bir araba kazasından sonra ormanda gözünü açan kahraman... Başladığı andan itibaren "*LOOOOOOST*" diye bağıran güzide bir dizimiz *Wayward Pines*. En azından, ilk başladığınızda bu hissi veriyor. Ama hızla başka bir yöne dönüyor ve hız kesmeden yoluna devam ediyor.

Esrarengiz dizilerin çok revaçta olduğu günümüzde, *Wayward Pines* kendini izletecek kadar iyi. İyi olmayan yanlarının başındaysa yönetmenlik ve oyunculuk geliyor. Hemşire ablayı oynayan **Melissa Leo** hariç herkes odun gibi oynuyor, özellikle de başroldeki **Matt Damon**. Bu odunlukta, dizinin prodüktörleri arasında **M. Night Shalamayan**'ın yer alması bence etkili bir faktör. *The Last Airbender*'la primini tüketen Night, bu diziye sadece parasıyla katkıda bulunmuş olsa da, ucundan negatif aurasıyla dokunmuş geçmiş gibi. Ne yapalım, konu Night oldu mu ofiste bile herkesin suratı ekşiyor.

Neyse, buraya kadar hep kötü yanlarından bahsettim, ama aslında hiç fena bir dizi değil *Wayward*. *Lost* gibi başlıyor, ama daha ilk bölümün sonunda iki sezonluk sırrı lönk diye önünüze koyuyor. Diğer bölümler de aynı şekilde sırları bama güme açıklamaya başlayınca "*noluyo lan!*" modunda izliyorsunuz diziyi. Bu yazıyı yazdığımda, kasabada ne olduğuyla ilgili teorim %100 tutmuştu. Ama bunu öyle bam güm diye, hiç "*büyük sır geliyor*" velvelesi olmadan açıkladılar ki "*ulaaan, kesin bir bit yeniği var arkasında bu işin*" diye düşünmeye başladım. Ha, eğer o bit yeniği yoksa tarihin en dangoz esrarengiz dizisi de olabilir bu... Ama şu ana kadar gayet iyi gitti. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sır perdeli hoş bir dizi. Bir de odun gibi oynamasalarmış!* ★★☆☆☆

Yönetmen: Chad Hodge **Oyuncular:** Matt Dillon, Carla Gugino, Toby Jones **IMDb Notu:** 8.3

HABERLER



HANNIBAL İPTAL OLDU!

NBC'nin aykırı dizisi *Hannibal*'ın şu sıralar yayınlanan 3. sezonu son sezonu olacak. Kanal tarafından yapılan açıklamada 3 sezona ev sahipliği yaptıkları için gurur duyduklarından bahsedildi. Hâlâ şaşkın olduğunu ifade eden dizinin yapımcısı **Bryan Fuller**, dizinin 7 sezon sürmesini planlamıştı.





NETFLIX'TEN PABLO ESCOBAR'I KONU ALAN DİZİ

Kolombiyalı uyuşturucu baronu **Pablo Escobar**, bu kez ekranlarımıza Netflix aracılığıyla geliyor. 28 Ağustos tarihinde ilk bölümü çıkacak ve başrolünü *Elysium* filminden de tanıdığımız Wagner Moura'nın aldığı *Narcos* isimli dizi **Pablo Escobar**'ın kurduğu azılı suç örgütünü anlatacak.



HELLOWEEN

MY GOD-GIVEN RIGHT

BOL DISTORTION, BOL ÇİFT CROSS



Power metali bayağı sevsem de, belki bana öyle geliyordur, son yıllarda kalıcı olup yıllarca dinlenecek şarkıların ve albümlerin çok çıktığı bir tür sayılmaz kendisi. Bir süre keyifle dinlersiniz ve geçer gider.

30 yıldır yarı ciddi yarı laylaylom bir şekilde power metal yapan **Helloween**'in bu son albümü de bende öyle bir izlenim bıraktı. Her taraf 1-2 notadan oluşan mıymıntı şarkılarla dolmuşken hızır gibi yetişen, zımba gibi giden, aksiyonu bol bir albüm *My God-Given Right* ama kabul etmek gerekir ki öyle çok iz bırakacak bir tarafı da yok. Helloween bu işi bilen bir grup ve bildikleri şeyi sıkı bir şekilde icra etmişler, ona bir lafım yok. Ancak diğer taraftan da ne albüm genel olarak vurucu ve farklı; ne de insanın aklına kazınan, öne çıkan bir parça var. Albüme adını veren parça ve grubun eski, çok sevdiğim balatları kadar olmasa da iyi bir balat olan *Like Everybody Else* en çok dikkatimi çeken parça oldu. Ha bu arada albüm bir saatten fazla sürüyor. Maşallah.

Düz olsa da sert ve enerjik bir metal albümüne ihtiyacım vardı son zamanlarda, o nedenle *My God-Given Right*'ı hâlâ sık sık dinliyorum. Ama siz daha fazlasını arıyorsanız bilemeyeceğim. -**Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Cayır cayır bir power metal albümü. Ne daha fazlası, ne de daha azı.*

★★★☆☆



Ofiste Çalanlar

1. **Mötley Crüe** – Dr. Feelgood
2. **Imagine Dragons** – Battle Cry
3. **Glass Animals** – Black Mambo
4. **Woodkid** – Golden Age
5. **J2, Cameron Republic** – Man in the Mirror (Epic Trailer Version)

CEZA SUSPUS



Adı ilk olarak *'Cezalet'* olarak seçilmiş olan albüm, *'X. Köy'* albümünün üzerinden 6 yıl geçmesi üzerine *'Suspus'* adını almıştı bir süre önce... Giriş niteliği taşıyan *Hoşgeldiniz* parçası dahil 13 şarkıdan oluşan albümde **Ceza**'nın son yıllarda yumuşayan tarzı ile ilk dönemlerindeki sertliğini birleştirdiği söylenebilir. Beat prodüksiyonlarını çoğunlukla Ceza'nın eşi **Roka**'nın üstlendiği *Suspus*'ta, **Genç**'in ve –bence– şu an Türkiye'nin en iyi prodüktörü olan **Da Poet**'in de beat'leri bulunuyor. Düet listesinde ise tek bir isim var: **Sansar Salvo**... Ceza'nın üstüne basa basa söylediği gibi 'yaptığı en iyi albüm olduğu' görüşüne katılmasam da, kendi içinde müthiş bir bütünlüğü var albümün. Parçaların birbirine referanslar vermesi, kabak gibi ortaya konmasa da inceden ve sağlam bir politik duruş ve yılların getirdiği tecrübe ile artık oturmuş bir tarz... Kesinlikle dinlenesi bir albüm. Bu arada rap'le hiçbir alakânız olmasa dahi albüme adını veren *Suspus* klibine bir göz atın; görsel efektleri ve liriklerle uyumuyla ülke hudutları içinde yapılmış en sağlam klip çalışması bence... **-Enes K.**

WHITESNAKE
THE PURPLE ALBUM



Önce ansiklopedik bir bilgi; Whitesnake'in esas adamı **David Coverdale**, 73-76 arasında Deep Purple'ın vokaliydi ve orada çok sayıda hit şarkı yazıp okudu, sonra oradan ayrılıp Whitesnake'i kurdu. Bu *The Purple Album* ise o dönemdeki bazı Coverdale şarkılarının Whitesnake usulünde cover'larını içeriyor. Yani cover albümü gibi ama aslında kendi şarkılarının farklı gruptaki hallerini cover'lamış Coverdale gibi bir durum var. Eski hallerinin yerini yine tutamıyorlar ve Coverdale'in sesi özellikle çok efektli geldi bana. Hani artık yaşlanmış bir sesi de yok aslında ama neden böyle yapmışlar bilemedim. Yine de *Burn*, *Mistreated*, *Soldier of Fortune* gibi klasikleri bir de Whitesnake tarzında dinlemek tatlı (*Soldier of Fortune* bayağı hoş olmuş bu arada). **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Efsane Deep Purple şarkıları ve Coverdale'in vokali... İyi olmaması mümkün mü?* ★★★☆☆

HABERLER

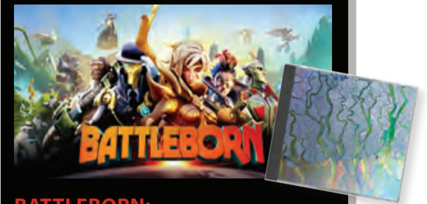
E3'TE BAYILDIĞIMIZ FRAGMAN MÜZİKLERİ



GHOST RECON - WILDLANDS:
Imagine Dragons - Friction
ALBÜM: Smoke and Mirrors
tinyurl.com/ogz-93-ghost



MASS EFFECT - ANDROMEDA:
Johnny Cash - Riders in the Sky
ALBÜM: Silver
tinyurl.com/ogz-e3-me



BATTLEBORN:
alt-J - Fitzpleasure
ALBÜM: An Awesome Wave
tinyurl.com/ogz-93-battle



PLANT VS ZOMBIES - GARDEN WARFARE 2:
Kenny Loggins - Danger Zone
ALBÜM: Top Gun OST
tinyurl.com/ogz-93-pvsz



TOTAL WAR: WARHAMMER
Lorde - Everybody Wants to Rule the World
ALBÜM: The Hunger Games: Catching Fire OST
tinyurl.com/ogz-93-war

THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

LOGH VE FMA'NIN RUHU BURADA

Animeler de filmler ve romanlar gibi genellikle hislerle ilgilidir. Size bir his yaşatmaya çalışırlar. Aksiyon hissi, epiklik hissi, romantizm, korku, merak, eğlence... Ama bazen, çok nadiren, amacı bu olmayan bir yapımla da karşılaşabilirsiniz.

Bölümü açarsınız, izlersiniz, hani arada bazı hislerinizi de titretir ama olayı o değildir. İyi yazılmış bir hikâye örgüsü vardır, takip edersiniz ve bölüm bittiğinde... etkilenirsiniz. Neden etkilendiğinizi tanımlamanız ise zordur.

Bu kafadaki animelere verebileceğim en iyi örnek tabii ki de **Legend of Galactic Heroes**. Ama **The Heroic Legend of Arslan**'ın da zaman içinde kült bir klasiğe dönüşeceğini öngörmek zor değil (her ikisinin de yazarının aynı kişi, **Yoshiki Tanaka** olduğunu da not düşeyim).

Aslında zaten öyle bir taraftan. *The Heroic Legend of Arslan* (Arslan Senki) 1986'dan beri devam eden bir roman serisi. Şu ana kadar 14 kitabı bulunuyor (Japonya'nın *Drizzt Do'urden Efsaneleri* gibi görebilirsiniz). Bu yeni yayınlanmaya başlayan anime serisi ise kitapların iki yıldır yayınlanan manga uyarlamasını referans alıyor ki mangayı çizen ismi yakından tanıdığınızı tahmin ediyorum: **Hiromu Arakawa** (*Fullmetal Alchemist*). Zaten animenin genel tarzının FMA'yla bayağı benzeştiğini fark edeceksinizdir.

The Heroic Legend of Arslan'da büyü gibi elementler de bulunuyor ama çok az yer kaplıyorlar. Daha çok teokratik ve monarşik baskıların, kölelik gibi konuların ön planda olduğu kurgusal bir tarihi seri kıvamında. Arslan, Pers Krallığı'nın prensi ve varisi. Çeşitli tartışmalar, ihanetler ve savaşlar gerçekleşiyor ve nihayetinde Arslan güvendiği birkaç yoldaşıyla beraber kalıp kendi doğrularının peşinden gitme mücadelesi veriyor. Neler olup bittiğinden fazla söz etmeyeyim, nihayetinde dediğim gibi, hikâye örgüsü serinin odağında.

Son derece gerçekçi ve inandırıcı hikâyesi ve karakterleriyle, ve de aşmış prodüksiyon kalitesiyle *The Heroic Legend of Arslan* izlemezseniz pişman olacağınız cinsten değerli bir yapım. **-Ömer**

SİZİ BİLMEM AMA ANİMELERİN LIVE-ACTION FİLMLERİNE, ÖZELLİKLE DE HOLLYWOOD YAPIMI OLANLARINA KARŞI ÖNYARGIM BÜYÜK. AKIRA, GHOST IN THE SHELL VS. PEK O KADAR UMUTLANDIRMIYOR BENİ. AMA ŞU MACROSS'TA BİR POTANSİYEL VAR GİBİ... TRANSFORMERS SERİSİNİN İYİ OLANI GİBİ BİR ŞEY OLABİLİR... -ÖMER

"APTAL SURATLARINIZA BAKTIKÇA ONLARI PARAMPARÇA ETMENİN NE KADAR DA EĞLENCELİ OLACAĞINI DÜŞÜNÜYORUM."

HABERLER



- Yoshitaka Amano'nun da desteğini alan 6 filmlik uluslararası proje **Windwalkers** şansını Kickstarter'da denedi ama 75 bin euroluk hedefin 44 binini tamamlamışlardı en son.
- **Eva**'dan Shinji'nin seslendirme sanatçısı Megumi Ogata attığı bir Tweet'te meleklerin ilk dünyaya geldiği günü 22 Haziran olarak söylemiş (sallamış), dolayısıyla da serinin hayranlarının bayağı diline düşmüş. İnternet korkutucu bir yer olabiliyor.
- Paramount, **Beyblade**'in live-action'ını yapabilmek için isim haklarını aldı.
- Avengers: Age of Ultron'da **Laputa**'daki robotun olduğu minik bir sahne varmış.
- Geçen yılın en minik ve en eğlenceli serilerinden **Tonari no Seki-kun**'un live-action'ı geliyor. **Rumi's Phenomenon**'ın da aynı şekilde.
- Live-action **Akira** filminin senaryosu Marco Ramirez isimindeki arkadaşa emanet. Daredevil, Sons of Anarchy, Da Vinci's Demons gibi dizilerin birer ikişer bölümüne senaryo yazmış daha önce.
- Hollywood'un **Robotech**'in live-action'ını yapacağını daha önce duyurmuştum. Yönetmeni belli oldu: James Wan (Saw, Insidious, The Conjuring, Furious 7). Şimdi işler ilginçleşmeye başladı işte!
- Tabletle manga çizmeyi öğreten küçük bir video serisi yayınlanmaya başlandı. İlginizi çekebilir: **tinyurl.com/ogz-93-manga**
- Bir noodle reklamında **Vegeta** sebzelere karşı savaşıyor (vegetable'lara karşı yani).
- Ünlü dedektiflik mangalarından **MPD-Psycho** 23. cilde uzayacak.
- **Arakawa Under the Bridge**'in mangası bitiyor. GTO'nun yan serisi **GTO Paradise Lost** ise kışa kadar araya girdi.
- Sevilen shoujo manga **Kuragehime**'nin mangakası Akiko Higashimura ağustosta yeni serisine başlıyor.
- K-On'daki Ho-kago Tea Time'dan beri müzik listelerinde zirveye yerleşebilen ilk anime grubu **Love Live**!'in idolleri oldu.
- Akira Toriyama'nın eski editörlerinden biri "**Dragon Ball** keşke Frieza hikâyesinden sonra bitseydi de Toriyama yeni bir hit seri yapsaydı" dedi.
- 2015'in ilk yarısında toplamda en çok satan mangalar sırasıyla 7 Deadly Sins, One Piece ve Assassination Clasroom oldu. Cilt başına satışlarda **One Piece**'e yaklaşabilen yok tabii. Ha, bu arada, One Piece "tek bir yazar tarafından yazılan tek çizgi roman serileri içinde en çok kopyası basılan eser" alanında 320 küsür milyon satışla Guiness rekorunun sahibi oldu.
- **Food Wars!** için gerçekleştirilen karakter popülaritesi anketinin ilk üç sırası: Souma, Erina, Aldini.

OTAKU NO VIDEO



Gainax'ı bilirsiniz. Evangelion, Kare-Kano, Gurren Lagann gibi nice efsaneyi yapan stüdyo olmasının yanı sıra otaku kültürünün en önemli besin kaynaklarının da başında gelir. Ki kendileri otaku kültürüne oynamaya çok önceleri başlamıştı.

Amerikalı yayıncı AnimeEigo, 1991 yapımı iki bölümlük **Otaku no Video** animesinin Blu-ray sürümü için 40 bin dolarlık bir Kickstarter kampanyası başlattı. Doğal olarak hedefe ulaşılması yalnızca birkaç saat sürdü. Bu otaku klasiğini daha yüksek kalitede izlemek iyi gelecek.

Bu arada konumuzla bayağı alakasız ama Gainax'ın bir anime etkinliğinin başlangıcında gösterilmek üzere kısa bir klip hazırlamak için kurulan bir ekip olduğunu, **Daicon III** ve **Daicon IV** ismindeki bu videoları çok beğenilince oradan yürüdüklerini biliyor muydunuz? Animelerin değişik/hasta kafasını son yıllarda ortaya çıkan bir şey sanıyorsanız özellikle 1983 yapımı Daicon IV'ü bir izleyin siz: tinyurl.com/ogz-93-daicon-iv



YENİ ANİMELER

- Pek aşina olmadığım ama adı güzel olan birkaç yeni seri duyuruldu. Sıralayayım: Give Blessings to This Wonderful World!, Utawarerumono: The False Mask, Hokuto no Ken: Ichigo Aji, The Town Where Only I Am Missing, God Apprentices: Secretive Cocotama, Ojisan and Marshmallow, Unhappy!
- Eskilerden tanıdık bir ismin, **Speed Racer**'ın yeni serisi geliyor.
- Aksiyon mangası **Demi-Human**'ın üçleme halinde anime filmleri geliyor.
- Kallavi JRYO serilerinden **Tales of**'un 20. yılı şerefine bir televizyon serisi hazırlanıyor. Hem de kim tarafından? Ufotable!



MAYIS OLMASINA RAĞMEN AKŞAM ESİNTİSİ İNSANI HÂLÂ ÜŞÜTÜYOR. BURASI DOĞDUĞUM KASABADAN FARKLI. TOKYO'NUN DAHA... SICAK BİR YER OLACAĞINI SANMIŞTIM.



KISA MESAJ MAFYASI

KARIŞIK PİZZANIN FİYATINI BİLİYORUM, TEŞEKKÜRLER!

Cep telefonunuzu aileniz ve arkadaşlarınızla iletişim kurmak için almıştınız. Ancak mesaj kutunuz pizzacılar, bankalar, spor salonları, tur şirketleri, bahis siteleri, hatta siyasetçilerden gelen reklamlarla dolup taşıyor. Kapıdan kovsanız bacadan giren bu tarz kısa mesajlar artık neredeyse taciz noktasına vardı ve bu durumdan hemen herkes rahatsızlık duyuyor.

Mayıs 2015 itibarıyla, istenmeyen mesajların önünü kesen bir kanun yürürlüğe girdi ve içimize bir umut doğdu. 6563 sayılı bu kanuna göre işletmeciler bundan böyle bizden izin almadan elektronik posta veya kısa mesaj gibi elektronik haberleşme yöntemleriyle pazarlama yapamayacak, aksi takdirde 50 bin TL'ye varan cezai yaptırımla karşılaşacaktı. Ama ne oldu? Uygulamada sıkıntı çıktı ve sonuç olarak istenmeyen kısa mesajlar telefonumuza düşmeye devam ediyor.

Kimisi operatörlerden medet umuyor, kimisi özel engelleyici uygulamalar indiriyor, kimisi reklamcıya telefon açıp ağzına geleni söylüyor... Peki, bu durumdan nasıl kurtulabiliriz? Hem kendimiz hem de sizin için araştırdık, buyurun.

NE YAPABİLİRİZ?

Servis sağlayıcımızı arayıp reklam almak istemediğimizi söylemek ne yazık ki pek bir işe yaramıyor, kendimden biliyorum. Çağrı merkezini arayıp müşteri temsilcisinden "hattınızı reklam mesajlarına kapattık" onayını almamın beş dakika sonrasında bir reklam mesajı daha geldi. Tekrar arayıp, "hani kapatmıştınız, ne iş" diye sordum, "bizim elimizden bu kadarı geliyor, gerisini siz reklamı gönderen markayla aranızda halledeceksiniz" yanıtını aldım.

"Üyelikten çıkmak için IPTAL yazıp XXXX numarasına gönderin" tarzı mesajları ciddiye almayın. Bir yararı olmadığı gibi, yapmanıza gerek de yok; markalar size bu mesajları atarak zaten yasaları çiğniyor. Belirli numaralar üzerinden gelen reklamları numara engelleyen bir yazılımla durdurabilirsiniz. Bu yazılımlar artık tüm güncel akıllı telefonların fabrika çıkışlı hallerinde mevcut. Fakat bu şekilde yalnızca açık telefon numaralarını durdurabiliyorsunuz, özel isimle gelen reklamlara bir etkisi olmuyor. Bunun için App Store veya Google Play'den üçüncü parti, güvenilir bir uygulama indirmelisiniz.

ŞİKÂYET KANALLARI

Ankara Büyükşehir Belediyesi'nin dahi istenmeyen mesaj gönderiminde bulunduğu bir ortamda, insanda ister istemez "kimi kime şikâyet ediyoruz" düşüncesi oluşuyor. Hakkında başlatılan şikâyet kampanyasına Başbakanlık İletişim Merkezi, ticari faaliyet kapsamında kazanç sağlamaya yönelik bir gönderim olmadığı için 6563 sayılı kanun kapsamında değerlendirilemeyeceği açıklamasında bulunmuştu.

Elbette bu durum tepkisiz kalmamızı gerektirmiyor. Kanunun uygulanması ve denetiminden sorumlu olan Gümrük ve Ticaret Bakanlığı'na şikâyette bulunmak için kullanabileceğiniz birkaç yol var. **tuketicisikayeti.tuketici.gov.tr** adresine T.C. kimlik numaranız ve e-devlet şifrenizle giriş yapıp bildirimde bulunabilirsiniz. **bimer.gov.tr** adresindeki başvuru formu da aynı işlevi görüyor ve sonrasında şikâyet sürecini takip edebiliyorsunuz. Bu konuda aracılık yapan üçüncü parti web sitelerine güvenmemenizi öneririz. İyi niyetli olsalar dahi doğrudan sizin tarafınızdan yapılmayan şikâyetlerin geçersiz sayılması mümkün. Bir de not: Eğer gönderimde bulunan telefon numarası 850 alan kodluysa, **btk.gov.tr/nts/KBN.xls** adresinden ulaşabileceğiniz güncel tabloya bakarak mesajın hangi şirket aracılığıyla gönderildiğini öğrenebilirsiniz. **-Erim**



EKMEK ELDEN, GÜÇ HAVADAN

WI-FI İLE ENERJİ İLETİMİ, CİHAZ GÜÇLENDİRMEDE ÇIĞIR AÇABİLİR

Kabloları sevenler de var aslında. Ben severim. Yalnızca içinden elektrik akan iki bakır tel, bir tür basitlik getiriyor olaylara. Fakat hızlı yeni dünyada bunun geçerli olmadığının farkındayım. Tek bir cihaz olsun istiyoruz, basit geometrik şekiller istiyoruz; havadan iletsin, havadan şarj olsun, akıllı olsun, bulutlu olsun...

Eh, işte o yönde gelişen yeniliklerden birisi bu. Son zamanlarda iyice hız kazanıp devasa bir proje haline gelen **Internet of Things** hareketinin belki de en büyük sorunu olan, cihazların nasıl güçlendireceği sorusuna yanıt olabilecek bir araştırma Seattle'daki **Washington Üniversitesi**'nden **Vamsi Talla** ve arkadaşlarından geliyor: Wi-Fi dalgalarıyla etki alanı dâhilindeki cihazlara enerji sağlayabilecek bir teknoloji.

Bildiğimiz Wi-Fi sinyalleri normalde zaten antenler tarafından toplanan bir tür enerjidir diyebiliriz. Bugüne kadar Wi-Fi destekli cihazlar yalnızca sinyal üzerinden iletilen bilgileri toplamakla yetinirken, Talla ve ekibi bu enerjiyi tümüyle değerlendirip ulaştığı cihazı güçlendirmek için kullanmayı düşünmüş.

Sorun şu ki Wi-Fi sinyalleri çoğu zaman çok az enerji taşıyor ve bu değer bir cihazı şarj etmek için yeterli değil. Bu soruna bir çare olarak, Talla modemin çalışma prensibini değiştirmiş: Veri aktarmadığı her an gürültü yayan, iletişim halindeyken ise boştaki kanallardan tam güçte ve aralıksız sinyal yaymayı sürdüren bir modem. Böylece 11 kanalın gerekirse hepsinden sinyal yayınlanarak, aktarılan enerji miktarı artırılabiliyor. Bir verici, kendinden 9 metreye kadar uzaktaki cihazları şarj edebiliyor.

Ekibin **Po-Wi-Fi** adını verdiği teknoloji henüz çok yeni ve gelişime açık. Bakarsınız, gelecekte cihazlarımızı şarj etmenin en yaygın yolu havadan enerji toplamak olur. Bu da bizim için en azından kapalı mekânlarda hiç bitmeyen şarj demek. **-Erim**

GÜNEŞE YELKEN AÇ

LIGHTSAIL-1 DESTEKÇİLERİNİ BEKLİYOR

Uzaya bir şeyler göndermeden duramıyor gibiyiz. Roket olsun, uydu olsun, teleskop olsun; o sonsuz, bilinmez, karanlık boşluğu sürekli keşfetmek istediğimiz açık. Bu keşifler için kullandığımız araçlar ise son derece pahalı, ağır, bir noktada yakıtları tükenen, uzayda zar zor varlığını sürdüren cihazlar.

Ünlü popüler bilim sunucusu **Bill Nye**'ın başında bulunduğu **The Planetary Society** tam da bu noktada devreye giriyor. Devletlerden bağımsız, kâr amacı gütmeyen, kurucuları arasında **Carl Sagan**'ın da bulunduğu TPS'in amacı güneş sistemimizi incelemek, dünyaya yakın gök cisimlerini tanımlamak ve genel olarak uzayın keşfini desteklemek. Son projeleri ise hiçbir yakıt kullanmaksızın, güneş ışınlarından aldığı enerjiyle ivmeli olarak ilerleyebilecek uzay aracı **LightSail**.

LightSail'in çalışma prensibi epey ilginç. Rüzgârla yol alan yelkenli gemileri bilirsiniz. LightSail'in üzerindeki geniş yansıtıcı yüzey, Güneş'ten gelen fotonlardaki enerjiyi yansıtıyor. Bu yansıma sırasında yüzeyden seken fotonlarsa cihazı itiyor. Bu itiş elbette çok çok küçük bir kuvvet; fakat uzayın sürtünmesiz ortamında, ivmesi sürekli artan bir aracı çok yüksek hızlara çıkarabilir.

20 Mayıs 2015 tarihinde Florida'dan **Atlas V** roketine bağlı olarak yörünge dışına fırlatılan ve sonrasında sinyal kesilmeleri, işlemcinin donması (ve kozmik ışınlar sayesinde şans eseri yeniden çalışması) gibi sıkıntılarla mücadele eden LightSail'in ilk modeli **LightSail-A**, 14 Haziran'da atmosfere geri girerken yanarak yok oldu, fakat görevini başarıyla tamamlamış oldu. Şimdiyse ilk uçuştan alınan derslerle modeli güncellemekte olan Planetary Society, 2016 içerisinde fırlatacakları ikinci model için destek topluyor. Kickstarter üzerinden başlatılan projede 200 bin dolarlık hedefini an itibarıyla 1 milyon dolarla aşmış olan LightSail-1, gelecek Nisan ayında uzaya fırlatılacak. **-Erim**



GOOGLE I/O 2015

MOBİL DÜNYA VE ÖTESİ

Google denince aklımıza başlıca birkaç hizmet veya ürün geliyor: Arama motoru, e-posta yazılımı, web tarayıcı, mobil işletim sistemi... Ancak bunlar firmanın şu anki önceliklerini ve geleceğini tanımlamakta yetersiz kalıyor. Sundar Pichai'ye göre Google demek, insanlar için önem taşıyan sorunları teknoloji sayesinde çözmek ve bu çözümleri dünyadaki tüm insanlara sunmak demek. Geçtiğimiz ay düzenlenen Google I/O etkinliğinin açılış konuşması işte böyle başladı ve bilişim dünyasının yakın geleceğine ışık tuttu.

ANDROID M

Jelly Bean, KitKat ve Lollipop'un ardından sıra M harfiyle başlayan bir tatlıya (Muffin?), yani Android'in bu sonbaharda yayınlanacak yeni sürümüne geldi. M'in arayüzünde ciddi bir değişiklik yok; Google bu sürümde kullanıcı deneyimini iyice cilalamayı hedefliyor.

Bizim için en anlamlı yenilik, yeni uygulama izin sistemi. Bildiğiniz gibi şu an Google Play'den bir uygulama indirmek istediğinizde öncelikle size o uygulamanın mobil cihazınızda hangi yetkilere sahip olacağı hakkında bilgi veriliyor ve onaylamanız bekleniyor. Android'in yeni sürümünde böyle bir onay penceresiyle karşılaşmayacağız. Onun yerine, uygulamalar artık belirli bir özelliği ilk kez kullanmak istediğinde bizden izin isteyecek. Ayrıca dilediğimiz zaman örneğin mikrofona erişim yetkisi bulunan bütün uygulamaları listeleyip düzenleme olanağına kavuşacağız. Bu yenilik geliştiriciler açısından da faydalı, zira potansiyel kullanıcıları indirme öncesi izin penceresinde kaybetme sorununu ortadan kaldırıyor.

Android M, Doze adlı yeni özellik sayesinde mobil cihazınızın boş zamanlarında uykuya dalmasını sağlayarak bekleme süresini (Google'ın iddiasına göre iki kata kadar) uzatıyor. NFC destekli cihazlarla mobil ödeme olanağı sağlayan Apple Pay'in rakibi Android Pay ve ona eşlik eden parmak iziyle kimlik doğrulama sistemi Android M'in önemli getirilerinden. Herkesi ilgilendiren bir müjde ise minik, çift taraflı USB Type-C desteği.

YAPAY ZEKÂNIN MEYVELERİ

Etkinlik boyunca hemen her sunumda Google'ın bir bulut bilişim ve makine öğrenimi firması olduğuna vurgu yapıldı. Bunun en belirgin örneği, Now on Tap özelliğiyle deyim yerindeyse işletim sisteminin içine işleyen Google Now'da kendini gösteriyor. Yazılım, içinde bulunduğunuz şartları algılayıp buna göre davranıyor. Örneğin bir şarkı dinlerken "solisti kim" diye sorduğunuzda çalan müzik grubunu kastettiğinizi anlayıp ona göre arama yapıyor. Hatta kimi durumlarda daha siz ona bir şey sormadan ne soracağınızı tahmin edip bilgi veriyor.

Google+ ile bağlarını koparan Google Photos ise yüz ve nesne tanımlama özelliğiyle korkutucu derecede başarılı görünüyor. Önceden hiçbir etiketleme yapmamış olmanıza rağmen, bir arama yaptığınızda arşivinizdeki ilgili fotoğrafları önünüze serebiliyor. Hadi "selfie" diye aratınca bulabilmesini anlarım da, "İstanbul'daki kar fırtınası" dediğinizde bile çektiğiniz binlerce fotoğrafı analiz edip aralarından doğru olanları bulabiliyor. Google Photos'un bir diğer güzel yanıysa 16 megapiksele kadar fotoğraf ve 1080p'ye kadar video için sınırsız depolama alanı sağlaması.

KARTONDAN GÖZLÜK

Sanal gerçeklikle ilgili sunum, etkinliğin en keyifli bölümlerinden biriydi. Öncelikle sudan ucuza, kartondan VR gözlüğü yapmanızı sağlayan Google Cardboard'un yeni sürümü duyuruldu. 6 inçe kadar boyuttaki telefonlarla uyumlu hale getirilmiş, sağ üstteki düğme elden geçirilmiş, ayrıca geliştirici kiti artık iOS desteği de sağlıyor. Bu gözlükle ne yapacağız sorusunun yanıtıysa Expeditions. Öğrenciler gözlükleri takıyor, öğretmen elindeki tabletten bir seçim yapıp tüm sınıfı sanal bir yolculuğa çıkarıyor.

Cardboard'dan çok daha pahalıya mal olan, ancak büyük fark yaratan bir diğer teknolojiyse Jump. Google, bunun için GoPro ile işbirliğine gitmiş. Dairesel biçimde dizilmiş 16 adet kameradan alınan görüntü işleniyor, ortamın derinliği algılanıyor ve 3B sanal gerçeklik videosuna dönüştürülüyor. 360 derecelik bu videoları deneyimlemek için yapmanız gerekenler bir süre daha beklemek, sanal gerçeklik gözlüğünüzü takmak ve YouTube'daki ilgili videoları açmak.
-Eren



APPLE WWDC 2015

AYNISININ APPLE'INA HAZIR MISINIZ?

Tim Cook dümeni ele aldığından beri gelişim ve yenilik konusunda eski çizgisini koruyamadığına dair eleştiriler alan bir firma Apple. Yıl içinde bunun aksini ispat edebileceği iki etkinlikten biri de WWDC. Geliştirici olmasanız da, etkinlikte açıklananlar pek tabii ilginizi çekebilecek şeyler. Sahne olur da, Apple şov yapmaktan geri kalır mı hiç?

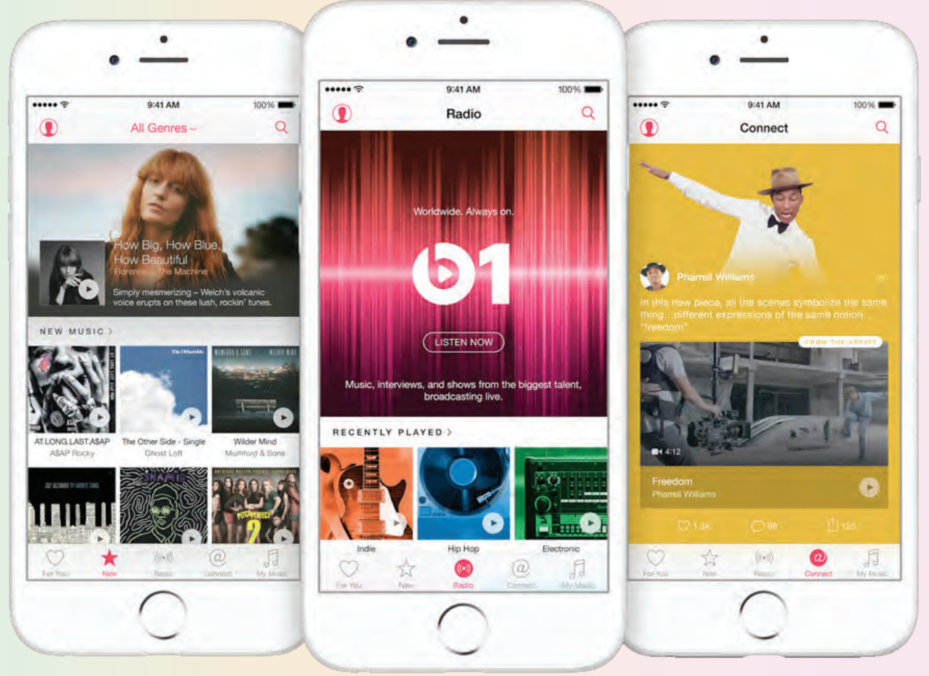
iOS VE OS X

Hem OS X'in yeni sürümü El Capitan hem de iOS 9, performans geliştirmelerine sahip. Spotlight'ta artık hava durumu, maç skorları gibi verileri arayabilen, "2014'ün Şubat ayında çektiğim fotoğraflar" denince sonuç ortaya koyabilen bir sisteme geçiyor. Bunun yanında mobilde iOS mimarisi, El Capitan'da da Metal'in gelişi performans ve verimlilik ilerlemesi sağlıyor. Özellikle iOS 9'da 1 saat daha uzun pil ömrü geliyor ve Düşük Batarya Modu sayesinde buna bir üç saat daha eklenebiliyor.

El Capitan, Mac'in ayrı masaüstleri alışkanlığından vazgeçip Windows'la yarışmaya karar vermiş ve ekranda pencerelerin yerleştirilmesi için yeni bir sistem ekleniyor. Tam olarak bir yenilik değil bu tabii, ama Mac'in Mission Control ve ek masaüstleri sistemlerine bir alternatif olacak. Aynı şey, yanına multitasking özelliğini de alıp iOS üzerinden iPad'e de geliyor bu arada. Bugüne kadar multitasking'i aynı ekranda yapmayan iOS cihazları (ama benim şahit olduğum, müzisyenler aynı anda üç programı arkada çalıştırabiliyorlardı yıllardır) artık iPad Air 2'lerde yan yana iki programı çalıştırabilecek. Bu programların kapladıkları alan hem El Capitan'da hem de iPad Air 2'lerde az çok aynı şekilde işliyor, özgürlüğünüz kısıtlanmıyor. Evet, multitasking şimdilik sadece Air 2'lerde olacak.

iOS'in sahip olduğu diğer yenilikler ise **News** ve **Notlar** uygulamaları. News, Flipboard ile karşı karşıya gelirken Notlar ise Evernote'un yerini almaya çalışıyor. Facebook'un da Instant Articles sistemiyle özelleştirilmiş içerik sunma çabası düşünülünce, News konusunda Apple'a laf etmek pek doğru olmaz. Ama Notlar'ın Mac cihazlara özgü olduğu düşünülürse, zengin metin kapasitesi artmış Notlar'ın Evernote karşısında hâlâ çok büyük bir kozu yok. El Capitan'ın bunun yanında Mail programına gelen birkaç yeni parmak komutundan (gesture) öte bir karşılığı da yok şimdilik. Güncellemelerde yeni özelliklerle övünen şirket, bu sene OS X'te kaput altına yatırım yapmış gibi. Tabii yeni San Francisco font'unu yeniliklerden saymak isterseniz, karar sizin.





APPLE MUSIC'İN BAŞARILI OLABİLMESİ İÇİN İNSANLARI BİR SOSYAL MEDYA PLATFORMU GİBİ KENDİSİNE BAĞLAMASI LAZIM: ÇÜNKÜ SPOTIFY'I NADİREN AÇIP UZUN UZUN İNCELİYORUZ, HATIRLATIRIM.

APPLE MUSIC

Uzun süredir dedikoduları dolanan **Apple Music**, biraz Spotify biraz da MySpace aslında. Aynı Spotify ya da Deezer gibi yayın yapılırken sanatçılara özel birer de sayfa veriliyor. News uygulamasının özel içerikleri gibi kendilerini ifade edebilecekleri bir alan sunuyor Apple Music. Bunun yanında Beats One adında, 24 saat aralıksız yayın yapacak bir de radyo var. Los Angeles, New York ve Londra'dan yayın yapan radyo popüler isimlerin desteğini almayı bekliyor.

Apple Music'in iki büyük kozu var ve bunlardan ilki aileler için en uygun abonelik sistemine sahip olması. Spotify'dan daha hesaplı bir aile paketi sunuyor, ama rekabet yüzünden bu da değişecek ve ilerleyen haftalarda netleşecektir. Diğer kozu ise önemli isimler. Sanatçıların hem Apple Music'teki sayfalara özel içerikler sağlamaları (şarkı sözleri, single'lar gibi) hem de Beats One'da özel yayınlar yapmaları bu platformun belkemiğini oluşturuyor. Bu faktörler yoksa, Apple'ın elinde rekabeti sağlayacak bir artı değer de yok çünkü.

YENİLİK Mİ, ALIŞKANLIK MI?

Bunlar dışında Apple Watch için watchOS 2 tanıtıldı ama, öyle farklı bir dünya ki o... Volkswagen elektrikli arabamızın şarjını anlık takip edebilmemiz sunumun ortasındaydı, sürekli uçuş rezervasyonu ve aktif ajanda öğelerine sahip insanların yaşamını kolaylaştıran bir donanımdı. Biz daha birincisini resmi olarak göremedik ki... iOS 9 ile Siri'nin becerileri çeşitleniyor ama daha yeni Türkçeye kavuşmuşken o becerilerin İngilizce dışında bir dilde olup olmayacağı söylenmedi, o nedenle umutları gereksiz yere yeşertmenin âlemi yok.

Biz oyuncular için en büyük artı, iOS ile birlikte gelecek olan altı yeni kit idi. Bunlardan biri, video yayını almayı sağlıyor mesela. Diğer artı olabilecek şey ise Metal'in DirectX 12'nin becerilerini Mac platformuna taşıyor olması. Oyunculuk, biraz destekle Mac'te de büyüyebilir. **-Sarp**

EN KÜÇÜK ORTAK DÜŞMAN

SİVRİSİNEKLERİN KÖKÜ KURUYACAK MI?

Bu yıl çok sert bir yaz mevsimine girmiş durumdayız. Dünya genelinde rekorları zorlayan bir sıcaklık hâkim (bize anca geliyor ama). NASA'nın ve diğer bazı kurumların ölçümlerine göre 2014 tarihin en sıcak yılıydı, 2015 ise onun tahtına oturmaya hazır görünüyor. Bu da buzulların erimesi, ekinlerin yok olması, şehirlerin sular altında kalması ve insanoğlunun yok olması gibi ufak tefek bazı sorunlar dışında, çok ciddi bir tehlikeyi gündeme getiriyor: Bilimsel adı *Culiseta longiareolata*, Türkçesi "ömür törpüsü" olabilecek yaratıklar, yani sivrisinekler!

Bu sevgili küçük dostlarımız uykumuzun içine etmek ve hayatı çekilmez kılmak dışında; yaydıkları sıtma, sarıhumma, AIDS ve benzeri hastalıklarla yılda **247 milyon** insanı hasta etmekte ve **600 bin** kişiyi öldürmekte. Köpekbalıkları yılda ortalama 10 kişinin canını almasına rağmen büyük bir korku unsuru olurken, sivrisineklerin aynı etkiyi yaratmıyor oluşu ilginç, değil mi?

BÖYLE GELDİ, BÖYLE GİTMEZ

Bilim insanları bu durumun değiştirilebileceğini düşünüyor. Amerikalı araştırmacı **Jittawadee Murphy**'nin bulgularına göre dünyadaki tüm sivrisinekleri yok etmemiz, üstelik bunu ekosisteme ciddi bir zarar vermeden yapmamız mümkün. Şu an dünyada bilinen 3.500 tür sivrisinek var ve yaklaşık 100 milyon yıldır buradalar. Fakat bu türler arasından yaklaşık 200'ü insanları sokan cinsten. Murphy, tüm sinekleri yok etmenin doğanın "dengesinde" bir değişim yaratacağını kabul ediyor, fakat bu değişimin mutlaka kötü yönde olacağı düşüncesine katılmıyor. Illinois Üniversitesi'nden böcek ekolojisti **Steven Juliano** da Murphy'ye katılıyor: Tüm sivrileri yok etmenin öngörülen bir yan etkisi yok.

Şurayı netleştirelim: Böyle bir durumda sivrisineklerle beslenen bir sürü balık, kuş ve sürüngen türü ya beslenme şeklini değiştirip şartlara uyum sağlamak zorunda kalacak, ya da yok olacak. Fakat ekosistemimizi inceleyen bilim insanlarının çoğu, doğanın ve canlı türlerinin zaten sürekli olarak öyle ya da böyle değiştiğine parmak basıyor ve sivrisineklerin tümüyle yok edilmesinin genel anlamda iyi yönde bir değişim yaratacağını düşünüyor.

Bahsi geçen görüş yeterince yaygın, hatta dünyayı hastalık taşıyan sinek türlerinden temizleyecek devasa boyutta bazı çalışmalara başlanmış durumda. Uzun yıllardır kuru sezonlarda ortalıktan kaybolan sineklerin nereye kaçtığını bulmaya çalışan bilim dünyası, saklandıkları yerde yuvalarını yok ederek nüfusu azaltmayı umuyordu. Bu çalışmalar özel eğitimli köpeklerin burnuna güvenerek yuva aramadan tutun; birkaç sineği yakalayıp, üzerlerine uzaktan takip edilebilen özel bir kimyasal sürüp serbest bırakmaya kadar uzanan (genellikle sonuçsuz) uğraşlar oldu. Fakat devir değişiyor, ve savaşın koşulları da öyle.

Avustralya'daki **James Cook Üniversitesi** Sivrisinek Araştırma Fakültesi'nde (evet, böyle bir yer var) yapılan çalışmalar sonucunda, araştırmacılar genetiği değiştirilmiş yeni bir tür erkek sinek yaratmayı başardı. Bu erkek sinekler, dişi sinekler tarafından aşırı derecede çekici bulunuyor ve tüm dişileri döllüyor. Fakat sineklerin bilmediği şey, bu yeni erkeklerin kanlarında endo-simbiyotik bir bakteri türü olan **Wolbachia**'yı taşıyor olduğu. Wolbachia, üremeye çalışan sineklerin yavrularının sağlıklı gelişimini engelliyor. Böylece her nesilde yeni steril erkekleri sinek sürülerinin arasına bırakarak, araştırmacılar kısa süre içinde sineklerin kökünü kurutabileceklerini, sonuçların da gayet iyi olacağını düşünmekte. Ben şimdilik sinek kovucumu fişten çıkarmıyorum, ama belki geleceğe umutla bakabiliriz. **-Erim**





TABİİ BUNCA ARAŞTIRMA SİVRİSİNEKLERİN YOK OLUŞUNUN OLUMLU SONUÇLARINA ODAKLANIRKEN GELECEĞİ BİLMEMİZ İMKÂNSIZ, O NEDENLE TEMKİNİ ELDEN BIRAKMIYOR KİMSE



ÖZGÜRLÜK İÇİN SAVAŞACAKSAN, TÜRKİYE'DEN İYİSİ YOK!

İnternet demek, özgürlük demek. Bilginin bu kadar yüksek hızda üretildiği ve paylaşıldığı bir başka mecra bulamazsınız. İnternete bağlanıp, ilgilendiği konular hakkında görsel, işitsel ve yazılı bilgiyi zihnine dolduran bir insan; yarışılamaz bir hızla öğrenmekte, gelişmekte, kendini doldurmaktadır. Öyleyse sorarım size: İnternetin içeriği neden yasaklanır? Bu tür meselelerde daha sık tartışmamız lazım diye düşünüyorum. Siz de arkadaşlarınıza, ailenize, çevrenizdeki herkese bilgiye erişimin, tartışmanın, sorgulamanın neden yasaklandığını bir sorun bakalım.

GÖZETİM MEŞRU MÜDAFAA

Dijital dünyadaki haklarımızın savunucusu **Electronic Frontier Foundation**'a (EFF) daha önce de köşemizde yer vermiştik. Bu vakıf İngilizce web sitesinde ilgi gören bir içeriği kısa süre önce **Gözetim Meşru Müdafaa: Daha Güvenli Çevrimiçi Haberleşmeler için İpuçları, Araçlar ve Rehberler** adı altında Türkçe olarak da sunmaya başladı (çeviri için Abdullah Aloğlu ve Ahmet Sabancı'ya teşekkürler). **https://ssd.eff.org/tr** adresinden ulaşabileceğiniz sayfada temel güvenlik kavramları, kolaylıkla uygulamaya geçirebileceğiniz bazı gizlilik ve şifreleme alışkanlıkları hakkında bilgiler; Tor, Linux ve PGP gibi sistemleri kullanmanız için rehberler mevcut. Sayfaya uzunca bir göz attım, kendi alanındaki en iyi Türkçe kaynaklardan birisi olmuş. Bugüne dek bu konulara uzak kaldıysanız, rahat bir başlangıç yapabileceğiniz bir projeye imza atmışlar. Mutlaka göz atın ve arkadaşlarınızla paylaşın derim.

AYIP DEĞİL Mİ? (İPUCU: DEĞİL)

Türkiye, insanı asla sıkmayan bir ülke. İstediğiniz an absürt ve çılgınca bir şeyler görmek için tek yapmanız gereken televizyonu açmak veya kafanızı camdan çıkarmak. Dolayısıyla bu ülkenin –düşük eğitim düzeyine rağmen– dünyanın en iyi karikatürist, eleştirmen ve aydınlarından bazılarını çıkarmasına şaşmamalı. "İnsanlar kendini bu ülkeden çıkardı" demeyi daha uygun görüyorum aslında. Zira baktığınız zaman, bu insanların çoğu kendini yabancı kaynaklardan eğitmiş oluyor. Sebebiyse malum; ülkemizde eğitim ve öğretimin her fırsatta baltalanıyor oluşu.

Vikipedi örneğine bakalım. İnsanların her türlü konuda bilgilenmesine katkıda bulunan, tüm dünyada takdir toplayan ücretsiz bir hizmetin Türkçe sürümü. Gelin görün ki bu sitede cinsel organlarla ilgili bilgi veren bazı sayfalar ("insan penisi", "kadın üreme organları", "testis torbası", "vajina") 17 Kasım 2014 tarihinden bu yana ülkemizde erişime engellenmiş durumda. İşin ilginç yanı, TTNET bu sayfaların "Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı kararına istinaden" engellendiğini savunurken, TİB'in yasaklı site sorgu sayfasında Vikipedi'ye ilişkin bir karar bulunmuyor.

	TTnet	Turksat	Super online	Turkcell	Vodafone	Doruknet	D-Smart Net
Google Sites		●					
Tumblr		●					
Scribd		●	●			●	●
imgur		●					
VK.com		●					
ktunnel		●					
metacafe	●	●	●	●	●	●	●
pastebin	●	●	●	●	●	●	●
blip.tv	●	●	●	●	●	●	●
Grindr	●	●	●	●	●	●	●

Kısa süre önce aralarına "2015 Türkiye genel seçim anketleri" başlığının da katıldığı bu sayfalara HTTP üzerinden girilemiyor, ancak (HTTPS üzerinden URL yasaklamak daha zor olduğu için) adresin başına *https://* yazarak giriş yapılabiliyor (teşekkürler SSL/TLS). İyi haber şu ki 2011'den beri HTTPS desteği sağlayan Wikipedia, 12 Haziran 2015 itibarıyla web sitesinde HTTPS protokolünü kullanıcılarının güvenliğini sağlamak amacıyla zorunlu kılmaya başladı.

Elbette ki cinsel organlar hakkında araştırma yapabileceğimiz bir sürü kaynak var; Vikipedi'nin bunun için en doğru kaynak olup olmadığıysa ayrı bir konu. Asıl sorun, birtakım yetkililerin bu sayfaları bizim için sakıncalı görüp kapatmış olması. Bu noktada bir sürü soru ortaya çıkıyor: Bu insanlar bizi tam olarak neyden korumak istiyor? Cinsel organlar hakkında ansiklopedik bilgiye erişememek bizi daha ahlaklı bir toplum yapar mı? İnsanların ahlak bekçiliğine soyunma hakkı var mı veya olmalı mı? Bunları bir düşünün. **-Erim**

engelliweb.com tarafından yayınlanan soldaki tablo, Türkiye'deki internet servis sağlayıcılarının ağlarında yasaklanmış olan bazı popüler web sitelerini listeliyor.

ogzp://www.oyungezer.com.tr/dergi/93/data/dosya/1

Ara...

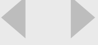


KROM VE TiLKi

WEB TARAYICILAR HAKKINDA BİLİNMEYENLER

-EREN OKKA

Kullandığım ilk web tarayıcı **Netscape Navigator** idi. Ne yalan söyleyeyim, araç çubuğunun sağ kenarındaki animasyonlu "N" harfi dışında hakkında pek bir şey hatırlamıyorum. Günümüz standartlarına göre kalabalık bir arayüzü vardı ama o zamanlar yadırgamıyorduk. İnternetin "dans eden bebek" çağıydı; çevirmeli ağ bağlantısıyla eriştiğimiz GeoCities sayfaları, o sayfaları süsleyen kayan yazılar, son teknoloji ürünü ziyaretçi sayaçları, kaçamak girdiğimiz sohbet odaları...

ogzp://www.oyungezer.com.tr/dergi/93/data/dosya/2 

Ara...



Günümüzün World Wide Web'i yirmi yıl öncekinden çok farklı. Bu diyarda artık sosyal ağlar, web uygulamaları, video yayınları ve sevimli kediler hüküm sürüyor. İlk önce **Internet Explorer** geldi ve Netscape'i tahtından etti. Etmekle kalmadı, uzun yıllar sürecek bir tekel yarattı. Zamanla alternatif tarayıcılar ortaya çıktı, zincirler kırıldı ve insanlar tercihini **Google Chrome** veya **Mozilla Firefox**'tan yana kullanır oldu.

Bu yazının amacı halen Internet Explorer 6 kullanmakta sakınca görmeyen aile büyüklerini ikna etmek değil. İmkânsızı amaçlamıyoruz çünkü. Onun yerine Chrome ve Firefox arasındaki çekişmeye makul bir açıdan göz atacak, bu tarayıcıların az bilinen yönlerini ortaya koyacak ve alternatiflerini kısaca değerlendireceğiz. İnternet kullanıcısıysanız, bu dosyadan kapabileceğiniz bir şeyler var mutlaka. Memnun kalmazsanız size bir GIF borcum olsun.

PERDE ARKASINDA NELER DÖNÜYOR?

Web tarayıcıların nasıl çalıştığını merak edenler, toplanın yamacıma. Elbette bu çok geniş ve karmaşık bir konu, dolayısıyla yalnızca bir kısmına odaklanacağız ve birçok detayı görmezden geleceğiz. Adres çubuğuna tıkladığımız andan itibaren, bir web sayfası karşımıza çıkana dek neler oluyor, kısaca bir bakalım.

Faremizin sol tuşuna tıkladığımızda işletim sistemi tarafından tarayıcıya gönderilen mesaj ile başlıyor her şey. Mesajı okuyan tarayıcı, eşlik eden koordinat bilgisini değerlendirdiğinde ekranda bu konumda adres çubuğunun yer aldığını görüyor ve çubuğu etkinleştiriyor. Yanıp sönen imleci görünce başlıyoruz adresi yazmaya. Klavyeden bir tuşa bastığımızda o tuşun altındaki elektronik devre tamamlanıyor ve klavye o tuşa karşılık gelen sayısal değeri bilgisayarımıza iletiyor. Anakart üzerinden önce işletim sistemine, sonra da az önceki gibi bir mesaj aracılığıyla tarayıcıya doğru yolunu bulan harf değeri, adres çubuğuna yazılıyor. Asıl cümbüşse adresi tamamlayıp Enter'a bastığımızda başlıyor.

Tarayıcı ilk önce bu metnin geçerli bir web adresi olup olmadığını denetliyor. Günümüzde hemen her tarayıcı, örneğin sadece "oyungezer" yazdığımız zaman sözcüğü varsayılan arama motoruna yönlendiriyor. Biz "oyungezer.com.tr" yazdığımızı varsayıyoruz. Adresin başına "http://" gibi bir şey yazmadığımız için tarayıcı, varsayılan protokol olan HTTP'yi seçiyor.

Diyelim ki elinizde bir insan ismi var, bu kişiyi aramak istiyorsunuz ama telefon numarasını bilmiyorsunuz. Ne yaparsınız? Tabii ki bilen birine sorarsınız! İşte tarayıcı da yazdığımız web adresine karşılık gelen numarayı, yani IP adresini öğrenmek için aynen bunu yapıyor ve bir DNS sorgusu gerçekleştiriyor. "37.75.10.211" gibi bir sonuç alan tarayıcımız, artık TCP/IP protokolleri üzerinden HTTP bağlantısı kurmaya hazır. DNS demişken, evet, sansürleri aşmak için bilgisayarınızın DNS ayarını değiştirdiğinizde web adreslerini bu aşamada kime sorduğunuzu değiştirmiş oluyorsunuz.

Tarayıcımız, elindeki IP adresine şuna benzer bir istek gönderiyor: "Merhaba, oyungezer.com.tr'ye bakmıştım. Ben falanca web tarayıcıyım, şu ve bu özellikleri destekliyorum. Yanıtınızı bekliyorum." Bu istek internet servis sağlayıcımızın sunucularından yönlendirilerek Oyungezer'in web sunucusuna ulaşıyor. Sunucu ne istediğimize bakıyor, adresin sonuna "/forum" gibi bir şey yazmadığımız için ana sayfaya karşılık gelen dosyayı buluyor ve PHP yazılımına iletiyor. Yazılım, dosya içindeki kodlara göre bir HTML sayfası oluşturuyor ve web sunucusuna teslim ediyor. Web sunucusu bize yanıt olarak diyor ki: "Merhaba, doğru yerdesiniz. Ben falanca web sunucuyum, şu an burada saat şu. İstediğiniz sayfayı şu özelliklerle ve tam olarak şu uzunlukta ekte bulabilirsiniz."

CHROME ADI NEREDEN GELİYOR?

Google çalışanları geliştirmekte oldukları tarayıcı için bir arayışa girmiş, ancak hiçbir isim tam olarak içlerine sinmemiş. Proje yöneticilerinden biri hızlı arabaları sevdiği için ona geçici olarak Chrome kod adını koymuş. Zamanla herkes bu isme ısınmış, tarayıcının hızlı yapısıyla bağdaştırmış ve ismi değiştirmek istememiş. Diğer yandan şöyle bir durum var: Tasarım dilinde *chrome*, arayüzün web sayfası haricindeki kısmını (araç çubuğu ve sekmeler gibi) ifade ediyor. İçeriğe odaklanmayı ilke edinen bir tarayıcıya tam aksini çağrıştıran bir isim koymanın komik olacağı düşünülmüş. Google'cılar kendi aralarında eğlenmiş anlayacağınız. Chromium, Chromebook ve Chromecast gibi markalar da zamanla buradan türemiş.



FIREFOX ADI NEREDEN GELİYOR?

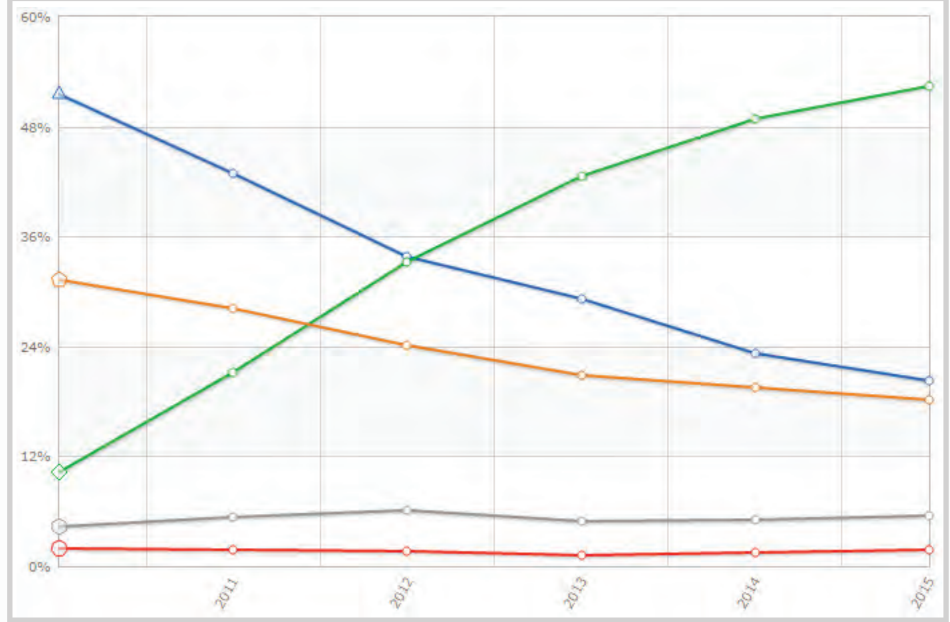
Firefox'un atası, Netscape Navigator'ın küllerinden doğan Phoenix idi. Bu tarayıcı daha sonra Phoenix Technologies adlı firmayla arasında yaşanan telif hakkı anlaşmazlığı nedeniyle Firebird adını aldı. Fakat bu isim de bir başka açık kaynaklı yazılım tarafından kullanıldığı için bir kez daha değişikliğe gidildi ve nihayetinde Firebird'e benzer ancak eşsiz bir isim olan Firefox seçildi. Aslında ortada tilki milki yok; *firefox* sözcüğü "kızıl panda" veya "kedi ayısı" olarak bilinen *Ailurus fulgens* adlı memeli türünü ifade ediyor. Konuyla az çok ilgili bir sürpriz yumurta için about:mozilla sayfasını ziyaret edin. Hatta eliniz değmişken, about:robots sayfasına da bakıverin.

ogzp://www.oyungezer.com.tr/dergi/93/data/dosya/3

Ara...

Sağdaki grafik, masaüstündeki web tarayıcıların 2010-2015 yılları arası kullanım oranını gösteriyor.
(Kaynak: StatCounter)

- Google Chrome
- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Safari
- Opera





INTERNET EXPLORER HÂLÂ KÖTÜ MÜ?

Web geliştiricilerin korkulu rüyası, Internet Explorer... Diğer tarayıcılar web teknolojilerini ve standartlarını yakından takip edip uyumluluk gösterirken, Microsoft kendi başına buyruk davrandığı için az çile çekmedik. Internet Explorer'dan (daha doğrusu, eski sürümlerinden) nefret edilmesinin en büyük nedeni bu. Ancak IE'nin son sürümleri bu bakımdan ciddi gelişim gösterdi. Windows 10 ile beraber gelecek Edge adlı yeni tarayıcınınsa aradaki açığı önemli ölçüde kapamasını bekliyoruz.

DEĞİRMENİN SUYU

Mozilla Vakfı'nın, dolayısıyla Firefox'un 2014 yılına kadarki gelirinin büyük çoğunluğunun rakibi Google'dan geldiğini biliyor muydunuz? Böyle deyince kulağa tuhaf geliyor ama, durun, komplo teorisi üretmeyin hemen. Milyonlarca kullanıcıya sahip bir tarayıcı olarak Firefox çok değerli bir uygulama. Google da bu tarayıcının varsayılan arama motoru olabilmek için ücret ödüyordu sadece. 2014 yılında tarayıcının varsayılan arama motoru seçimini bu kez Yahoo satın aldı.

Yanıtı alan web tarayıcı başlıyor HTML sayfasını işlemeye. İçindeki öğeleri ayrıştırıyor, ekrana çiziyor, her bir resim ve benzeri dosya için sunucuya onlarca yeni istek gönderiyor, yanıt geldikçe onları da hafızasına alıyor ve ekrana çiziyor... Saniyeler içinde, her şey hazır!

HANGİSİ DAHA İYİ?

Açık konuşmak gerekirse Chrome ve Firefox'un yanında diğer tarayıcıların esamesi okunmuyor. Masaüstü söz konusu olduğunda Mayıs 2015 itibarıyla Chrome %52,32, Internet Explorer %19,9, Firefox %17,87 kullanım oranına sahip. Pastanın geriye kalanınıysa %6,31 ile Safari ve %1,73 ile Opera paylaşıyor. Internet Explorer ve Safari'nin en büyük avantajı, Windows ve OS X işletim sistemleriyle birlikte kurulu geliyor olmaları. Böyle olmasaydı özellikle Internet Explorer'ın kullanıcı sayısı çok daha düşük olurdu.

Mobil cihazlardaki durum pek farklı değil. Android'de Chrome'un üstüne yok, ancak Chrome'un aksine eklenti desteği de sunan Firefox bir diğer iyi tercih. Android ile birlikte gelen isimsiz tarayıcıları kullanmadığınızı umuyorum. iOS kullanıcısıysanız Safari'den şaşmak için pek bir nedeniniz yok. Windows Phone kullanıyorsanız, tarayıcı seçiminden daha önemli sorunlarınız var demektir.

Bana sorarsanız hemen her şart altında Firefox'u öneririm. Birçok yönden Chrome'a göre daha kullanışlı ve kullanıcısına daha saygılı. Firefox'un özgür web misyonunu da gönülden destekliyorum (şu anda bu satırları üzerimde Firefox tişörtümle yazıyorum, öyle diyeyim). GNU IceCat, Pale Moon ve Waterfox gibi Firefox alternatiflerinin kendine göre avantajları var ama Firefox yerine bunlardan birini tercih etmek için yeterli sayıda neden yok ortada. Chrome tarafındaysa onun yerine Chromium adlı tümüyle açık kaynaklı temelini kullanmak iyi bir fikir (Google bunun üzerine kendi gizli kodlarını ekleyip Chrome olarak dağıtıyor).

Son olarak bir de sürüm (daha doğrusu channel) tercihi yapmanız gerekiyor. Her iki tarayıcı için de dörder seçeneğiniz var. Chrome sürümleri Stable, Beta, Dev ve Canary olarak sıralanıyor. Firefox içinse bunların dengi Stable, Beta, Aurora (Developer Edition) ve Nightly. Eğer ara sıra ufak sıkıntılar yaşamayı göze alıyorsanız, yeni tarayıcı özelliklerine erkenden erişmek için daha ileri sürümleri tercih edebilirsiniz. Ben masaüstü bilgisayarımda Firefox Developer Edition kullanıyorum, ama size kararlı sürümünü öneririm.

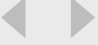
TEKNİK ÖZELLİKLER

Kimi kullanıcılar uzun süre A tarayıcısını kullandıktan sonra B'yi deneyip ciddi bir performans artışı görüyor ve hemen B'nin daha iyi olduğu sonucuna varıyor. Ancak bu noktada onlarca eklenti yüklü, önbelleği dolu bir tarayıcıyla deyim yerindeyse ambalajı yeni açılmış bir diğerini karşılaştırma hatasına düşüyor. Eğer böyle bir deneye girişecekseniz, adil bir karşılaştırma ortamı yaratmaya özen gösterin. Özellikle bazı eklentiler tarayıcının performansını ciddi ölçüde düşürebiliyor.

Bilinmesi gereken bir diğer detaysa uygulamaların "soğuk" ve "sıcak" başlangıç süreleri. Bir program bilgisayarınızı açtıktan sonraki ilk çalıştırışınızda üç saniyede açılırken, daha sonra kapayıp tekrar açtığınızda işlemin yarım saniye sürdüğüne tanık olabilirsiniz. Bunun nedeni, gerekli verilerin sonraki açılışlarda bellekten okunabilmesi. Karşılaştırma yaparken bu tarz detaylara dikkat etmekte fayda var.

Teknik özellikler bakımından Chome'un en büyük farkı, her bir sekmeyi ayrı bir işlem (process)





ogzp://www.oyungezer.com.tr/dergi/93/data/dosya/4  goyun seksi fotoğrafları

İPUÇLARI

- **[Chrome]** Ctrl+Tıkla veya Shift+Tıkla ile birden fazla sekme seçebilir, ardından Ctrl+W ile seçili sekmeleri kapatabilirsiniz.
- **[Chrome, Firefox]** Sekmeleri farenin sol tuşuyla sürükleyip bırakabilirsiniz. Sekme alanının dışına bırakırsanız yeni bir pencereye taşınır.
- **[Chrome, Firefox]** Fare tekerleğiyle üzerine tıklayarak sekmeyi kapayabilirsiniz.
- **[Chrome]** Adres çubuğuna adresi yazdıktan sonra Alt+Enter yaparsanız yeni sekmede açılır.
- **[Chrome]** Adres çubuğuna "cache:oyungezer.com.tr" yazarsanız, varsa, sitenin Google önbelleğindeki en güncel hali açılır.
- **[Chrome, Firefox]** Gitmek istediğiniz adres "www." ile başlayıp ".com" ile bitiyorsa, sadece aradaki kısmı yazıp Ctrl+Enter yapabilirsiniz; gerisini tarayıcı tamamlar.
- **[Chrome, Firefox]** Gmail, Twitter, vb. sürekli açık kalmasını istediğiniz sekmeleri üzerine sağ tuşla tıklayıp sol köşeye iğneleyebilirsiniz.
- **[Chrome]** Shift+Escape ile açabileceğiniz Görev Yöneticisi'nde hangi sekmenin sistem kaynaklarından ne kadar tükettiğini görüntüleyebilirsiniz.

LEB DEMEDEN LEBLEBİ

Chrome kullanıcısıysanız, daha önce ziyaret ettiğiniz ve arama özelliği bulunan bir sitede arama yapmak için siteyi açmak yerine Chrome'un hızlı arama özelliğini kullanabilirsiniz. Diyelim ki YouTube'da bir video aramak istiyorsunuz. Adres çubuğuna "you" (hatta duruma göre sadece "y") yazıp Tab'a bastığınızda arama modu etkinleştirilecektir. Firefox kullanıcısıysanız, bu tarayıcı da benzer ve çok kullanışlı bir özelliğe sahip. Arama ayarları sayfası aracılığıyla kayıtlı her arama motoruna birer anahtar kelime atayabilirsiniz. Diyelim ki ekşi sözlük'e "ekşi" kelimesini atadınız. Adres çubuğuna "ekşi oyungezer" yazarsanız doğrudan sözlükteki "oyungezer" sayfasına gidersiniz.

24 saat içinde en çok indirilen yazılım dalında Guinness dünya rekoru, 17-18 Haziran 2008 tarihlerinde 8.002.530 indirmeyle Mozilla Firefox'un 3.0 sürümüne ait.





altında çalıştırıyor olması. Görev Yöneticisi'ni açtığınızda onlarca *chrome.exe* görmenizin nedeni bu. Bu yöntem hem daha güvenli bir altyapı sunuyor, hem de bir sekmedeki web sayfası çöktüğünde tüm tarayıcıyı kilitlemeden kapatılabilmesini sağlıyor. Firefox şimdilik sadece Flash gibi eklentileri ayrı işlem altında çalıştırıyor, ancak gelecek sürümlerinde devreye girecek Electrolysis projesiyle o da (Chrome'dakinden farklı) çoklu işlem yapısına geçmeyi planlıyor.

Tarayıcılar başlıca üç kulvarda yarışıyor diyebiliriz: Hız, bellek tüketimi ve kişiselleştirme. Hız konusunda Chrome uzun süre boyunca liderliği elinde bulundurdu. Arayüzün akıcılığı söz konusu olduğunda halen bir numara. Ancak örneğin JavaScript performansında Firefox yakın zamanda Chrome'u geride bıraktı. Şu sıralar iki tarayıcı arasında ciddi bir performans farkı söz konusu değil. Bellek tüketiminde Firefox daha başarılı, ancak eklentilerin yarattığı farkı göz önünde bulundurmak gerekiyor. Kişiselleştirme söz konusu olduğunda ise arayüzü dilediğiniz gibi şekillendirebildiğiniz Firefox açık ara önde.

GİZLİ PENCERE

Şakayla karışık "porno modu" olarak anılan bu özelliği günümüzde bütün popüler tarayıcılar destekliyor. Bir gizli pencere açtığınızda o pencere içinde ziyaret ettiğiniz sayfalar bilgisayarınıza kaydedilmiyor, girdiğiniz kullanıcı adı ve şifreler saklanmıyor ve böylelikle örneğin bir başkasının bilgisayarına oturduğunuzda gizli pencereden mail hesabınıza daha rahat giriş yapabiliyorsunuz. Bu rahatlık kimi zaman bir güvenlik yanılgısını da beraberinde getiriyor.

Incognito veya Private Browsing'in sizi tamamen görünmez kıldığını sanmayın. Ziyaret ettiğiniz siteler sizi halen IP adresi, tarayıcı sürümü ve ekran çözünürlüğü gibi bilgiler aracılığıyla takip edebilir. İnternet servis sağlayıcınız ve aradaki diğer gözetim mekanizmaları (iş yerinizin bilişim departmanı ya da Ulusal Güvenlik Teşkilatı gibi) zaten ediyordur. Kullandığınız eklentiler de hakkınızda bilgi sızdırabilir. Chrome'un uzantıları Incognito modunda otomatik olarak devre dışı bırakılıyor ama Firefox'un eklentiler Private Browsing altında çalışmayı sürdürüyor.

Flash ve Silverlight gibi yan uygulamalar da kişisel gizlilik bakımından kâbus niteliğinde, zira tarayıcıdan bağımsız çalışıyor ve kendi çerezlerini kalıcı olarak saklıyor. Bunları gerekmedikçe kullanmayın. Chrome için "Eklenti içeriğinin ne zaman çalıştırılacağını kendim seçeceğim" ayarını işaretleyin, Firefox'ta ise yan uygulamalarda "Etkinleştirmek için sor" ayarını kullanın. Bu ayarı yaptıktan sonra örneğin Flash tabanlı video ve animasyonları oynatmak için üzerine tıklamanız gerekecek. Daha sonra dilerseniz Twitch ve YouTube gibi sitelere özel izin verebilirsiniz. </html>

KISAYOL TUŞLARI

- **Ctrl+W:** Etkin sekmeyi kapatır.
- **Ctrl+T:** Yeni sekme açar.
- **Ctrl+Shift+T:** En son kapadığınız sekmeyi geri getirir.
- **Ctrl+Shift+D:** Açık tüm sekmeleri yeni bir klasör altında yer işaretlerine kaydeder.
- **Ctrl+Tab:** Bir sonraki sekmeye gider.
- **Ctrl+Shift+Tab:** Bir önceki sekmeye gider.
- **F11:** Tam ekran moduna geçer.
- **Ctrl+Fare Tekerleği:** Sayfayı yakınlaştırır veya uzaklaştırır.
- **Ctrl+0:** Yakınlaştırmayı sıfırlar (%100'e getirir).
- **Ctrl+F5:** Web sitesinin önbellekteki kopyasını geçersiz kılar ve siteyi baştan yükler.
- **Ctrl+Shift+V:** Kopyalanan metni düz metin olarak (farklı font, renk, vb. olmadan) yapıştırır.



SEÇİM SİSTEMİ

OYLAMANIN DAHA KOLAY VE GÜVENİLİR BİR YOLU YOK MU?

7 Haziran 2015 günü, sorumluluk sahibi her vatandaş gibi sandığın yolunu tuttuk. Masa örtüsü boyutlarındaki oy pusulasına kaşe mühür bastık, pusulayı el kadar zarfa sığdırdık ve sandığa bıraktık... Aklımızın bir köşesinde şu soru vardı: Hani, nerede bilgi çağı? Neden hâlâ ilkel denebilecek bir seçim sistemi kullanıyoruz? Tamam, en azından artık parmağımız boyanmıyor. Ama mesela oyumuzu bir bilgisayar ağı üzerinden kullansak, hem oy kullananlar hem de sayım görevlileri için kolaylık sağlanmaz mı?

SIFIRLAR VE BİRLER

Şüphesiz ki dijital oy kullanımı ve sayımı her bakımdan daha kolay bir iş. Oyumuzu evimizdeki bilgisayardan veya cep telefonumuzdan değil, sandığın yerini alacak özel bir kiosk aracılığıyla kullansak bile kâğıtla, zarfla, mühürle uğraşmaktan iyidir. Üstelik sayım için insan gücü gerekmiyor; oylama tamamlandığı an, saniyeler içinde kesin sonuçları elde etmek mümkün.

Bilgisayardan oy kullanmak bizim gibi teknoloji meraklıları için kolay da, herkes için öyle mi? Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2014 yılı verilerine göre 16-74 yaş grubundaki bireylerde bilgisayar kullanım oranı %53,5. Bu oran, oy kullanacak nüfusun neredeyse yarısını dışarıda bırakıyor. Dolayısıyla bilgisayarlı sisteme geçildiğinde hatalı oy kullanım oranının artmasından endişe ediliyor. Düşünün ki bu son seçimlerde bile 1.344.224 oy (kullanılan oyların %2,83'ü) geçersiz sayıldı. Öte yandan, elektronik oylamanın geçersiz oy sayısını tam aksine aşağı çekme şansı da var. Oy verme sürecindeki her adım kesin çizgilerle yazılıma işlendiği için, örneğin yanlışlıkla birden fazla partiye "mühür basmak" teknik olarak imkânsız hale geliyor (isteyenlerin boş oy kullanma hakkı saklı tutulabilir).



İş yalnızca yazılımla bitmiyor tabii. Elektronik oylama için o yazılımı çalıştıracak bir donanıma, örneğin dokunmatik ekrana sahip ayaklı bir bilgisayara ihtiyacınız var. Ülke genelindeki yaklaşık 175 bin sandığa bu donanımlardan yerleştirmek maliyetli bir iş, ancak yine de bize sanıldığı kadar pahalıya mal olmayabilir. Eğitimsiz bir tahmin olacak ama tanesini 500TL'ye getirebiliyor olsak, "herkes 1 lira verse" bu işi neredeyse çözebiliyoruz. Ödediğimiz onca vergi bize geri dönsün bir zahmet, bunun için de kitle fonlama kampanyası başlatmayalım.

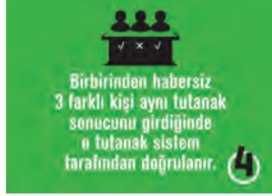
HIRLI VAR, HIRSIZ VAR

"Biz daha analoğunu düzgün yapamıyoruz, dijitalini nasıl yapacağız?" diye aklınızdan geçiriyor olabilirsiniz. Malumunuz, bu ülkede her kim











Oy ve Ötesi gibi gönüllü oluşumlar hem demokratik seçim bilincinin gelişmesine katkıda bulunuyor, hem de tutanak teyit sistemi gibi çabalarla seçim güvenliğini arttırıyor.





YURTDIŞI SEÇİMLER

Elektronik oylamanın öncülerinden biri Estonya diyebiliriz. 2005 yerel seçimleri ve 2007 parlamento seçimlerinde bu teknolojiyi kullanarak birer ilki gerçekleştiren ülke, vatandaşların dilediği konumdan oy kullanabilmesini sağlıyor. 2015 seçimlerinde ülkedeki katılımcıların %30,5'i internet üzerinden oy kullandı. Açık kaynaklı geliştirilen seçim sisteminin kodlarına isteyen herkes erişebiliyor, fakat bazı güvenlik uzmanları sistemin işleyişinde ciddi açıklar bulunduğunu belirtiyor.

Diğer ülkelere baktığımızda ABD, Almanya, Avustralya, Belçika, Brezilya, Filipinler, Finlandiya, Fransa, Hindistan, Hollanda, İrlanda, İtalya, İsviçre, Kanada, Kazakistan, Norveç, Romanya ve Venezuela'da farklı yöntemlerin denendiğini ve kimilerinin başarıyla uygulandığını görüyoruz. Geliştirilen yeni sistemlerden bazılarının, örneğin Brezilya'dakinin güvenlik testine izin verilmemesi akıllarda soru işareti bırakıyor. Bazı sistemlerse komik denebilecek hatalar barındırdığı için eleştiriliyor. ABD'de 2002-2014 yılları arasında birtakım seçimlerde kullanılan oy makinelerine "abcde" ve "admin" gibi çok basit şifrelerle erişim sağlanabildiği tespit edilmişti.

Tüm bunlar sizin için yeterli değilse, daha uç bir örneğimiz de var: Uluslararası Uzay İstasyonu'nda görevli astronotlar 1997'den bu yana uzaydan e-posta yoluyla oy kullanabiliyor.

olursa olsun erk sahibine güven duymuyoruz. Seçim güvenliği elbette ki bir numaralı çekincemiz. Milyonlarca insanın geleceğini etkileyecek bir yanlış yapmaktansa birkaç günlüğüne kâğıtla, mürekkeple yatıp kalkmayı yeğleriz.

Bildiğiniz gibi bugünkü sistemde oylar sayıldıktan sonra sonuçlar ıslak imzalı bir tutanağa işleniyor ve oy pusulaları geri dönüşüme gönderilmeden önce iki yıl süresince bekletiliyor. Bunlar fiziksel kanıt niteliği taşıyor ve itiraz halinde oylar yeniden sayılabiliyor. Dijital sistemde ise elinizdeki veri neyse onunla yetinmek durumundasınız; sağlama yapmak mümkün değil. Böyle bir durumda oyumuza, sandığımıza nasıl sahip çıkacağız? Bu soruna getirilen başlıca iki çözüm önerisi var: Seçim sonuçlarının yerel kopyalarını saklamak ve bireylere kendi oylarını denetleme olanağı sunmak. Ancak ikinci öneri, önemli bir diğer sorunu beraberinde getiriyor.

Her vatandaşın tek sefere mahsus oy kullanmasını ve kullandığı oyu daha sonra denetleyebilmesini istiyoruz. Akla gelen ilk fikir, sisteme T.C. kimlik numarası ve şifre ile giriş yapmak. Kişisel gizlilik bilincine sahip olanlarımız için bu noktada alarm zilleri çalmaya başlıyor, zira oyumuzun kimliğimizle eşleştirilmesini istemiyoruz. Emin olmanın tek yolu işin içine kişisel hiçbir veriyi karıştırmamak.

E-SANDIK

Elektronik oy kullanma ve sayma konusunda Türkiye'de hâlihazırda bazı çalışmalar yürütülüyor. Yüksek Seçim Kurulu'nun seçim yazılımlarını da geliştiren HAVELSAN tarafından 2010 yılından bu yana geliştirilen e-sandık projesini geçtiğimiz Mayıs ayında Uluslararası Savunma Sanayi Fuarı'nda çalışır halde görme fırsatımız oldu.

Görünüş itibarıyla ATM'leri andıran e-sandıklarda oy kullanmak için ilk önce sandık görevlisinden oy pusulanızı alıyorsunuz. Üst kısmında rastgele tanımlı karekod bulunduran, alışveriş fişi boyutlarındaki oy pusulasını makineye taktığınızda karşınıza seçim ekranı çıkıyor. Buradan istediğiniz partiye ekrandaki logosuna dokunarak oy verebiliyorsunuz. Yanlış bir seçim yaparsanız onaylamadan önce seçiminizi geri almanız, ya da boş oy kullanmanız mümkün. Onay verip işlemi tamamladığınızda makine, verdiğiniz oyu hem kendi içerisinde dijital olarak saklıyor hem de oy pusulanızın üstüne çıktısını alıyor. Son olarak pusulayı ortadan ikiye katlayıp eski usul sandığa atıyorsunuz; bu pusulalar gerektiğinde sağlama yapmak amacıyla saklanıyor.

Seçim süresince ağ bağlantısı bulunmayan makine, sayımı kendi içinde yapıyor. Oy verme işlemi bittikten sonra sandık kurulu başkanı, bina sorumlusu ve memur üyelerin şifreleri girilerek sonuçlar güvenli bir internet hattı üzerinden merkeze gönderiliyor. Böylelikle kısa süre içinde Türkiye genelindeki tüm sandıklar sayılabiliyor. Türkiye Bilişim Derneği'nin 14 Mart 2015'te gerçekleştirilen yönetim kurulu seçimlerinde denenen sistem, sonuçları 1 dakika içinde açıklamış.

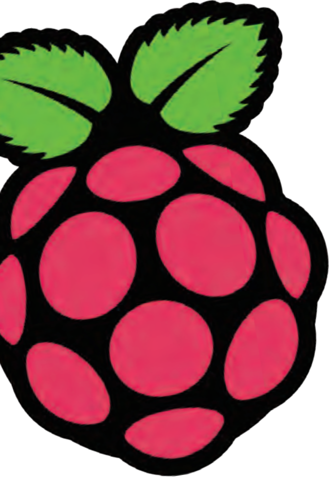
HAVELSAN yetkilileri bu makinelerden şimdilik sadece 60 civarı üretildiğini, genel seçimler içinse 150-200 bin makineye ihtiyaç duyulacağını söylüyor. ATM görünümündeki makinenin yeni sürümünün daha küçük ve taşınabilir olacağı da belirtiliyor.

GELECEK SEÇİMLER

Dijital teknoloji hayatın her alanında içimize işlemişken, siyasi seçimlerde şimdilik analogda diretmemizin haklı sebepleri var. Özetle, seçim güvenliği bizim için her şeyden önemli. Son iki seçimdir siyasi partilerin sandık takibi ve gönüllü oluşumların tutanak teyit sistemleri sayesinde bir şekilde idare ediyoruz. Bu bağlamda, belki de oy kullanma ve sayma sürecini sayısala dönüştürmektense, oyların toplandığı SEÇSİS'in şeffaflaştırılması ve kamuoyunca denetime tabi tutulması Türkiye için daha öncelikli bir hedef olmalı.

Yazının genelinden edinmiş olabileceğiniz olumsuz izlenime rağmen hem kolay hem de güvenilir bir dijital seçim sistemi yaratmak imkânsız değil. Güven ortamı ve iyi niyet gerektirmeyen, sağlama olanağı tanıyan, şeffaf, dağıtık ve anonim bir sisteme ve hata oranını en aza indirecek kullanıcı dostu bir arayüze ihtiyacımız var. Geleceğin yazılımcıları ve tasarımcıları için büyük bir fırsat bu; henüz kimsenin tam anlamıyla çözemediği toplumsal bir sorunla karşı karşıyayız. Ömrünüzü tüketime yönelik sıradan ürünler geliştirerek harcamaktansa insanlığa katkıda bulunmak istiyorsanız, bilin ki üzerine eğilebileceğiniz böyle bir konu da var. **-Eren**

İNSAN FAKTÖRÜNÜN GÜVENİLMEZLİĞİNİ YOK SAYMA ŞANSIMIZ OLMADIĞINDAN, DİJİTAL SEÇİMLERDE İŞİ SIKI TUTMAK GEREKLİ



RASPBERRY PI 2 İLE YAYINDAYIZ

ÇOK BASİT BİR FM RADYO VERİCİSİ YAPIYORUZ!

Geçen ayki Yap-Boz köşemizde kredi kartı boyutundaki portatif fakat güçlü bilgisayarımız Raspberry Pi 2'nin kurulumunu halletmiştik. Şimdi, birkaç basit adımda ona ilk işletim sistemini kuracağız ve kısa süre içinde, dilediğimiz FM frekansından yayın yapabilen bir cihazımız olacak. Çalışma alanınızı toparlayın ve malzemelerinizi edinin; ilk projemiz son derece keyifli! **-Erim**

GEREKEN MALZEMELER:

Liste gözünüzü korkutmasın, içindekilerin bazıları zaten çoğunuzun evinde var olan şeyler. Yine de başlamadan önce hepsini bir gözden geçirip hazır olduklarını kontrol etmenizde fayda var.

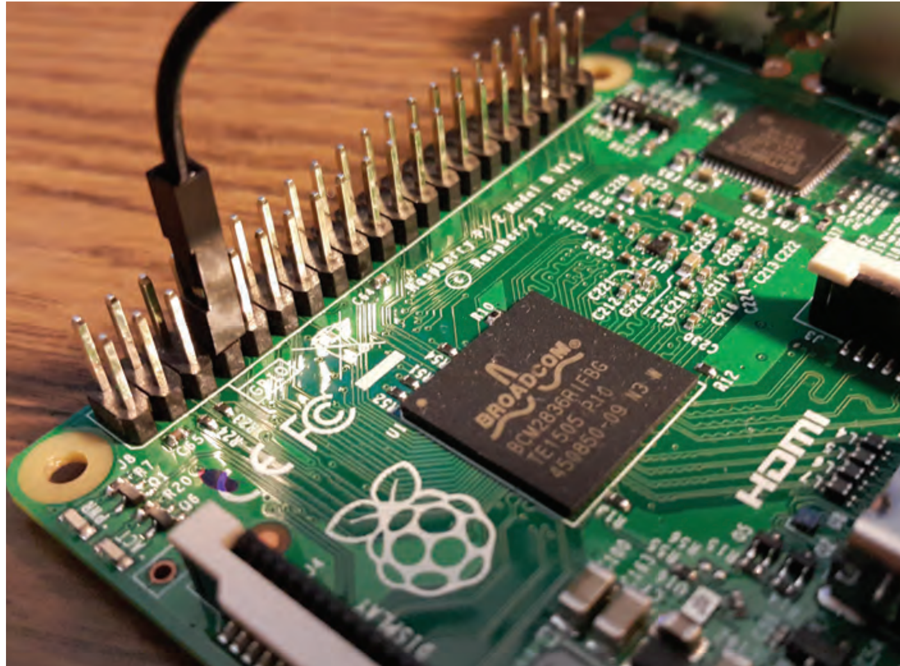
• Raspberry Pi 2 • Görüntü için HDMI kablosu ve monitör • Güç için micro-USB kablosu • Bir USB klavye, tercihi olarak bir de USB fare • 8GB veya üzeri microSD hafıza kartı ve kart okuyucu • Ethernet kablosu ve internet bağlantısı • Bakır tel veya tercihen başka projelerde de ihtiyaç duyacağınız bir GPIO kablosu

O SİSTEM İŞLEYECEK!



Geçen ay Pi'mizin temel kurulumunu yapmış ve ilk işletim sistemimiz **Raspbian**'ı çalıştırmıştık. Bu konuda sıkıntı yaşayan birkaç okurumuz olmuş, bu yüzden önce alternatif ve hataya yer bırakmayan bir kurulum göstereceğiz. Sonrasında radyomuzun antenini ve yazılımını hazırlayarak ilk radyo yayınımızı yapacağız.

Kafanız karışmasın istiyorsanız, Raspbian'ı kurmanın en kolay ve garanti yolu **NOOBS** (New Out Of the Box Software) yazılımını microSD karta yükleyip, cihazın gerisini halletmesini sağlamak. Bu kartlar hazır olarak da satılıyor, ama kendimizin yapması da gayet kolay. Öncelikle kartımızı kart okuyucuya yerleştirip bilgisayarımıza bağlamamız, ardından da biçimlendirmemiz (format atmamız) gerekiyor. Yerimiz dar olduğu için, işletim sistemi olarak Windows kullandığınızı varsayıyoruz.



#1 KARTIMIZI BİÇİMLENDİRMEK İÇİN

tinyurl.com/ogz-yapboz-temmuz-01 adresinden indireceğiniz **SD Formatter 4.0**'ı kurun ve çalıştırın. Açılan pencerede kartınızın sürücü harfini seçin, *FORMAT SIZE ADJUSTMENT* seçeneğini *ON* olarak ayarlayın ve kartı biçimlendirin.

#2 DOSYA SİSTEMİNİ FAT32 YAPMAK İÇİN

Eğer exFAT dosya sistemine sahip 32GB üstü SDXC kart kullanıyorsanız, bu kartı FAT32'ye dönüştürmeniz gerekiyor. **tinyurl.com/ogz-yapboz-temmuz-03** (linklerin sırası karıştı, kusura bakmayın) adresinden **FAT32 Format** adlı programı indirip çalıştırın. *Drive* kısmında kartınızın sürücü harfini seçin, *Allocation Unit Size*'ı *4096*'da bırakın, *Quick Format* seçeneğini iptal edin, işlemi başlatın ve bekleyin.

#3 NOOBS

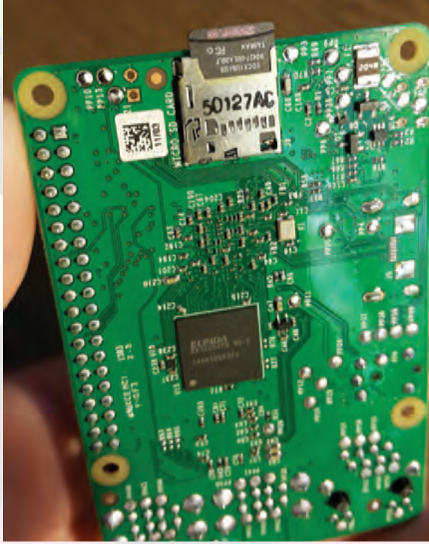
tinyurl.com/ogz-yapboz-temmuz-noobs adresinden NOOBS'un ISO'sunu indirin. Bu dosya, hafıza kartımıza yükleyip Pi'nin içinde çalıştırdığımızda, bizi işletim sistemimize götürecek olan kurulum programının disk görüntüsü. Arşivden çıkartın, erişimi kolay bir yere yerleştirin (masaüstünüz gibi).

#4 NOOBS'U KARTA YAZALIM

Son olarak, **tinyurl.com/ogz-yapboz-temmuz-02** adresinden indireceğiniz **Win32DiskImager** adlı programı kurup çalıştırmanız gerekiyor. Bu program açıldığında, kartınızın disk harfini ve NOOBS ISO'sunu seçip, *Write* tuşuyla görüntüyü karta yazdırın. İşlem bittiğinde, artık Pi'yi çalıştırabiliyor olmalısınız.

MERHABA, DÜNYA!

Fare, klavye, monitör ve Ethernet kablolarını doğru girişlere takın. SD kartı resimdeki gibi, cihazın altında bulunan küçük hazneye, altı yukarı bakacak şekilde yerleştirin. USB kablosunu bağladığınız an cihaz açılacak, monitörünüze görüntü sinyali yollayacaktır.



SENİ SEÇTİM RASPBIAN!

NOOBS sağ olsun, Raspbian işletim sistemini bizim için kurabiliyor. Raspbian'ı seçip *Install* seçeneğini işaretleyin ve kurulumun bitmesini bekleyin. İşlem sonlanınca, bizi geçen ay elden geçirdiğimiz *raspi-config* sayfasına gönderecek. Orada gösterdiğim ayarları yapın ve *Finish* düğmesiyle çıkın.

Raspbian'ı ilk çalıştırdığınızda sizden bir kullanıcı adı ve şifre isteyecektir. Fabrika ayarlı halleri şöyle:

Kullanıcı adı: pi
Şifre: raspberry

Şifreyi yazarken imlecin hareket ettiğini veya ekranda herhangi bir sembolün belirdiğini görmeyeceksiniz, korkmayın – Linux'ta güvenlik amacıyla şifreler böyle körlemesine yazılır. Siz yazıp, Enter'a basın.



Sisteme giriş yaptıktan sonra görsel arayüzümüzü çalıştırarak ortalığı biraz daha renklendirelim, ne dersiniz? O halde ilk komutumuz Raspbian'ın görsel arayüzü **X**'i başlatan *startx* olsun.

BİR SANİYELİK DONANIM KURULUMU

Sinyal yayabilmeniz için, Pi'nin GPIO iğnelerinden 4 numaralıya bir tür iletken bağlamalısınız. Bakır bir tel gayet iyi çalışıyor; sıradan bir GPIO kablosu da kısa mesafelerde iş görecektir. Kablonuzu veya telinizi bağladıysanız, artık işin yalnızca yazılım kısmı kaldı.

Görsel arayüzümüz X sizi arkada her şeyin yolunda olduğu konusunda rahatlatadursun, siz **Ctrl+Alt+F1** tuşlarına basarak bir **Terminal** penceresi açın. Evet, işte bu, o korkutucu terminallerden. Eğer aranızda komut satırından ürken varsa, şu sağ alttaki kutucuğa bir göz atabilir. Eğer Ethernet kablonuzu bağladıysanız, yapmanız gereken şeyler çok basit. Beni izleyin ve yaptığımı yapın.

- **sudo apt-get tar**

Bu komut bize *.tar* arşivlerini açabilen programı indirecek.

- **mkdir /pifm**

Bu komut şu an içinde bulunduğumuz dizinde *pifm* adında bir klasör yaratacak.

- **cd pifm**

Bununla *pifm* klasörünün içine giriyoruz.

- **wget http://www.omattos.com/pifm.tar.gz**

Klasörün içine **PiFM** programını indiriyoruz.

- **tar zxvf pifm.tar.gz**

Programı içinde bulunduğu sıkıştırılmış arşivden çıkarıyoruz.

Şimdi sistemimize PiFM adlı programı kurduk. Klasörün içinde şu an 6 dosya var ve bir tanesi de *sound.wav* dosyası olmalı. "Antenimiz" de takılı, o halde geriye yalnızca ilk yayınımızı yapmak kalıyor!

YAYINDAYIZ!

Terminalinize şu komutu yazarak *sound.wav* dosyasını yayınlayın:

sudo ./pifm sound.wav 102.5

Bitti, artık yayındasınız! Bir FM radyo kapın ve 102.5 frekansını deneyin. Klasöre *sound.wav* dosyası dışında başka *.wav* dosyaları atabilir, komutun sonundaki değeri değiştirerek farklı frekanslarda yayın yapabilirsiniz. Terminalden görsel arayüz X'e dönmek isterseniz, **Ctrl+Alt+F7** yapabilirsiniz. İlk projemizi alkışlıyor, önümüzdeki ay buluşmayı bekliyorum. İyi eğlenceler, korsan radyocular! ;)

BÜYÜK GÜÇ, BÜYÜK SORUMLULUK

Elbette biz bu projeyi kötü niyetle yapmıyoruz, fakat FM kanallarında izinsiz yayın yapmaya **Korsan Radyoculuk** deniyor. Bizimki gibi küçük ölçülerde pek bir etkisi olmasa da, başkalarının aldığı sinyallere karışması yasalara aykırı. Başınıza bir şey gelmesi pek ihtimal dâhilinde değil, ama yine de izinsiz radyo sinyalleriyle kayıtlı kanalların alanını işgal etmek konusunda sorumlu davranmanızı salık veririm. Cihazınızı başkalarının istasyonlarını ele geçirmek, trafikte radyo dinleyen arabalara önceden kaydettiğiniz tuhaf sesleri dinletmek gibi amaçlar için kullanmayınız.



"HOCAAM, ERİM OKULU HACK'LİYOR!"

İlkokulun hatırlamadığım bir senesinde, okuldaki bilgisayar odasına gitmiş ve bilgisayarlardan birine gizlice Linux kurmuştum. Terminal penceresiyle yapılabilecekleri keşfederken, omzumun üzerinden ekranıma göz atan bir arkadaşım işte yukarıda okuduğunuz şeyi çığlık atmak suretiyle etrafa duyurma gereği hissetmişti. Terminaller aslında Hollywood'un bize gösterdiği gibi üzerinden sürekli okunamayacak bir hızda veri akan, mutlaka siyah-beyaz veya siyah-yeşil, içinde yalnızca yasadışı işler yapılan şeyler değildir. Terminal yalnızca, işletim sisteminizle bir görsel arayüz olmadan etkileşime girebilmenizi sağlar. Yani, örneğin Windows'ta, *erim* adında bir klasöre çift tıklayarak o klasöre girmek yerine, terminalde *cd erim* yazarsanız o klasörün içeriğini görebilirsiniz. İşte başlangıçta yardım edebilecek birkaç temel Linux terminal komutu:

- **cd** *Change Directory*'nin kısaltması. Arkasından yazdığınız komuta göre sizi başka bir dizine gönderir. Örneğin *cd erim* yazmak, sizi o an görebildiğiniz *erim* adlı bir klasör varsa oraya atar. Bir dizin geri gitmek için *cd ..* yazmalısınız.
- **ls** *List* anlamındadır. İçinde bulunduğunuz dizinin içeriğini size listeler.
- **pwd** Print Working Directory – şu an içinde bulunduğunuz dizini ekrana yazar.
- **clear** Ekranı temizler.

GÜDÜMLÜ MERMİ

KAÇABİLİRSİN AMA SAKLANAMAZSIN

2008 yapımı *Wanted* adlı filmi izlediyseniz veya bu filmden uyarlanan *Wanted: Weapons of Fate* adlı oyunu oynadıysanız, abartılı aksiyon sahnelerini hatırlarsınız. Adrenalinini yönetme kabiliyetine sahip karakterler, tabancayla ateş ederken kurşuna deyim yerindeyse falso verebilmektedir. Havada yön değiştiren mermi, normalde mümkün olmayan kavisli atışlarla sonuçlanır. Bu olay zamanında epey konuşulmuştu, hatta MythBusters'ta konu edinilmişti. Kendi denemeleri bir yana, tabancayı çok daha hızlı çevirebilen robot kolla yaptıkları denemeler bile başarısız olmuş, mermi her seferinde dümdüz ilerlemişti.

Merminin yönünü değiştiremiyor olmamızın birkaç önemli nedeni var. Güçlü tabancalarda mermi namludan çıktığı an ses hızını aşkın bir hız taşıyor. Diğer bir deyişle daha atış sesi duyulmadan hedefinizi vurmanız mümkün. Karşılaştırmak isterseniz, bir futbolcu topa vurduğunda top bu hızın onda birine bile ulaşamıyor. Namludan çıkan mermi yerçekimine ve hava sürtünmesine maruz kalsa da, bu durum kısa mesafeli atışlarda ihmal edilebilecek kadar ufak bir etki yaratıyor. Mermi aynı zamanda yatay ekseni etrafında döndüğü için dış etkilere karşı kendini dengede tutabiliyor.

Futbolda ve diğer sporlarda topun kavisli ilerlemesine yol açan etkiye "Magnus etkisi" deniyor. Hızla dönen cismin iki yanında oluşan hava basıncı farkı, cismin havada izlediği yolu değiştiriyor. Lakin mermilerde bu etki, yerçekimiyle birlikte, kısa mesafeli atışlarda en fazla birkaç milimetrelik fark yaratıyor. *Wanted*'daki gibi "bilek gücüne" başvurmak da bir işe yaramıyor, zira bu iddia Newton'ın birinci hareket yasasıyla çelişiyor. Mermi namludan çıktığı andan itibaren yönünü saptırmak mümkün değil.



MİSTİK ÇÖZÜMLERDE DEĞİL AMA BİLİMİN IŞIĞINDA BU YOLUN HARİTASI MEVCUT

TEKNOLOJİ BU İŞİ ÇÖZER

Yakın zaman oyunlarından *Clive Barker's Jericho*'daki Ghost Bullet yeteneğinde ve *Bulletstorm*'daki Head Hunter adlı dürbünlü tüfekte de benzer bir olay yaşıyorduk. Her ikisinde de zamanın akışını yavaşlatıp mermiyi havada kontrol edebiliyorduk. Elbette bu tarz ruhani kontrol mekanizmalarının gerçekte bir karşılığı yok. Ancak bir diğer oyunda, *Deus Ex: Human Revolution*'da umut var: Target-Seeking System sayesinde siper arkasından atış yapıp merminin kilitlendiği hedef üzerine kendi kendini yönlendirmesini sağlamak.

Günümüzün "akıllı" mermileri işte tam olarak bunu yapıyor. Net bir örneğini ABD Savunma Bakanlığı'na bağlı DARPA tarafından geliştirilen ve yakın zamanda tanıtılan EXACTO kod adlı 50 kalibrelik mermide görüyoruz. Standart mermilerden farklı bir yapıya sahip olan EXACTO ateşlendiğinde içindeki batarya devreye giriyor ve elektronik yönlendirme sistemine güç sağlıyor. Merminin ucundaki optik algılayıcıdan gerçek zamanlı gelen bilgiler saniyede otuz kez işleniyor, hedefin konumuna ve hareket yönüne göre hesaplama yapılıyor. Elde edilen sonuca göre hareketli kanatçıklarda küçük oynamalar yapılıyor ve böylelikle mermi havada kendi kendini yönlendirebiliyor. Üstelik bu yönlendirme kavisli atışlarla sınırlı değil; mermi hareket kabiliyetinin izin verdiği ölçüde serbestçe yön değiştirebiliyor.

Bu teknolojinin en büyük faydası hareketli hedefler üzerinde kendini gösteriyor. Ayrıca kötü hava koşulları gibi dış etkenlere karşı mermi rotasını düzeltebildiği için, acemi keskin nişancılar daha yüksek isabet şansına erişiyor. Söylenenlere göre EXACTO ile yaklaşık 1,9km'ye kadar başarılı atışlar gerçekleştirmek mümkün.

Amaç nedir derseniz, elbette ki "daha fazla Amerikalının hayatını kurtarmak". Lakin bu cümle, güdümlü mermilerin bizim gibi siviller için daha ziyade korkutucu bir gelişme olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Korktuğumuzun başımıza gelmemesi dileğiyle. **-Eren**

pixel

Ne andı be!

Final Fantasy VII

Ekibin tüm üyelerine yaşam enerjisi veren, dünyanın acımasızlığına rağmen herkesin içini umutla dolduran Aeris, Sephiroth'un kılıcıyla can verdikten sonra hiçbir şey eskisi gibi olmadı...
-Ömer

Haberler

■ **Final Fantasy VII Remake** ve **Shenmue III**... Ağlattın be Sony...

■ Gayrı resmî **Game Boy Advance** klonu **Retrospex 32** duyuruldu. Oyunları SD karta atılan romlardan hızlıca okuyabilen cihazın şık da bir tasarımı var. 60 sterlin karşılığı ön siparişe hazır.

■ Ortamların en baba **Amiga** emülatörü **WinUAE**'nin yeni sürümü indirmeye sunuldu. Programın **3.1.0** sürümü tomarla hatayı gideriyor ve birçok yenilik içeriyor. Göz atmak için: **winuae.net**'e bakabilirsiniz.

■ Yapımcılığını *Frozen Dev*'in üstlendiği çok oyunculu old-school parti oyunu **8Bit Fiesta**'ya Steam'den yeşil ışık yandı. Tomarla oyun modu ve keyifli bir oynanış sunan 8Bit Fiesta'nın **Temmuz** ayı içinde Steam'de yayınlanması bekleniyor.

■ Geçtiğimiz aylarda haberini yaptığımız ve onlarca eski konsolu emüle edebilen **Retro Freak** Amazon Japonya'da ön satışa sunuldu. 21.000 yen (takribi 170 dolar) vererek Ekim ayında temin edilmek üzere satın alabilirsiniz.

■ Bu ay kesinlikle denemenizi tavsiye edeceğim 16-bit bir macera oyunu çıktı piyasaya: **Camp 1**... Bulmacaları, müzikleri, ses efektleri ve atmosferiyle enfes bir oyun. StillInThe90s'in yapımcılığını üstlendiği oyunu denemek için: **tinyurl.com/ogz-camp1**

■ Hollandalı oyun yapımcısı *Dick Poelen*, **Pong**, **Space Invaders** ve **Pac-Man**'in oynanışlarını harmanladığı, **Pacapong** adında garip bir oyun tasarladı. Bu enteresan 'şeye' göz atmak isterseniz: **tinyurl.com/ogz-pacapong**

■ Bilimkurgu teması ile dikkat çeken side-scrolling aksiyon oyunu *MegaSphere* ön siparişe açıldı. Retro grafikleri göz alıcı efektlerle süsleyen *MegaSphere*, **PC**, **Linux** ve **Mac** için Steam'de.

Karakter Evrimi / Yoshimitsu

Tekken 1 **(1995)**



Tekken 2 **(1996)**



Tekken 3 **(1998)**



Tekken 4 **(2002)**



Tekken 5 **(2005)**



METAL GEAR DUYURULDU

Hem Gizlilik Hem Aksiyon Nasıl Olacak?

Orta karar oyunlar yapan ama geçtiğimiz aylarda *Castlevania*'yla "bu adamlar doğru yolda gidiyor be!" dedirten **Konami**'den iddialı bir yapım daha geliyor: *Metal Gear*.

Şimdi arkadaşlar, daha önce *005*, *Castle Wolfenstein* gibi gizlilik mekanikleri kullanan oyunlar gördük, oynadık, beğendik. Ama bu *Metal Gear* dediğimiz oyunun türü stealth-action, yani gizlilik-aksiyon olarak geçiyor. İki kavram bir arada tam olarak nasıl olacak merak içerisindeyim doğrusu.

ABD hükümeti Güney Afrika'daki **Outer Heaven** üssünde bir kitle imha silahı yapıldığını duyar ve **Gray Fox** isimli ajanını konuyu araştırması için oraya yollar. Gray Fox'un yakalanmasının ardından komutanı **Big Boss**, yeni işe aldığı askeri **Solid Snake**'i üsse sızmakla, Gray Fox'u kurtarmakla ve sözü edilen kitle imha silahını yok etmekle görevlendirir.

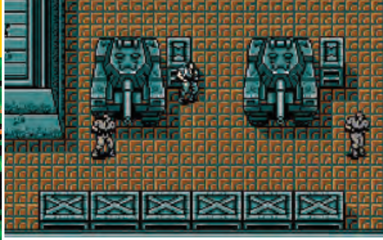
Biraz Hollywood klişesi gibi duruyor ve muhtemelen devamının yapılabileceği kadar kapsamlı bir hikâye sunmaz ama oynanış enteresan. Solid Snake oyuna silahsız olarak başlıyor ve silah bulduktan sonra bile onları patır kütür kullanamıyor. Etrafta devriye gezen askerlere veya kameralara görünmememiz gerekecek. Eğer ki görünürsek silahlarımıza başvuruyoruz ama aklınıza bir *Contra*'da olduğu gibi aksiyona girmek gelmesin. Yolumuzu tıkayanları hızlıca temizleyip güvenli bir yere kaçmak en akıllıca seçim olacak gibi duruyor. O kadar çatışma mekaniği koyup da oyuncudan çatışmaya girmemesini beklemek de ilginç. Umarım dengeyi iyi tuttururlar ve aksiyona gireni cezalandırırlar da gizliliğe dayalı aksiyon nasıl oluyormuş görürüz.

"Oyun dünyasında artık yeni bir şey yapılamaz" dediğimiz bu günlerde böyle yeni bir deneme duymak güzel ama umarım farklı olacağız derken suyunu çıkarmazlar.

Özellikle oyunun başındaki isim düşündürücü. *Penguin Adventure* (o ne hakikaten ya ^_^) ve *Lost Warld* (ismini yanlış mı koymuşlar ne olmuş) oyunlarında çalışan **Hideo Kojima** isminde tecrübesiz bir geliştirici omuzluyor *Metal Gear*'ı. Yani genç yapımcılara, yeni fikirlere değer vermeli tabii firmalar ama bu derece riskli bir hamle için de ne yaptığını bilen bir adama ihtiyaç var diye düşünüyorum. **-Ömer**

Gizlilik Bize Sonradan Geldi

Metal Gear'ın aslında aksiyon oyunu olarak düşünüldüğünü ama teknik yetersizlikler nedeniyle öyle olmadığını biliyor muydunuz? Oyun Japonya'da yaygın olarak kullanılan **MSX2** bilgisayarları için yapılacaktı ama bu makinelerde ekranda aynı anda çok mermi gösterecek güç bulunmuyordu. Kojima da **The Great Escape** filminden ilham alarak "gizlilikli bir şey yapalım da ekranda az mermi olsun o zaman" demiş.



Metal Gear'ın Yolculuğu

MSX2 için yapılan *Metal Gear* sonradan NES için yeniden çıkarıldı ki oyunun Batı'ya ilk gelen sürümü bu oluyor. Ancak bu NES sürümü farklı bir ekip tarafından geliştirilmiş durumda ve orijinalinden bayağı farklı. Bölüm tasarımlarından düşmanlara, hatta son boss'a kadar çok fazla değişim var. Ayrıca Batı'ya bir sürü çeviri hatasıyla gelmiş. Bu NES sürümü daha sonra DOS'a ve C64'e de uyarlanmış olsa da Kojima oyunun bu sürümünden hoşnut olmadığını açıkça söylüyor. MSX2 için yapılan asıl *Metal Gear* ise Batı'ya çok daha sonra, 2006'da, *MGS 3: Subsistence*'ın yanında ekstra olarak geldi. Sonradan 2009'da Wii'ye de çıktı. En son PS3, 360 ve Vita'ya çıkan *HD Collection*'da da bulunuyor.





FRONT MISSION 3

"İNSANLIK ASLA DERSİNİ ALMAZ"

Benden bu yazı rica edildiğinde şöyle derin bir nefes aldım, aklım bir anda eskiye, her şeyin çok daha saf ve temiz göründüğü zamanlara gitti. Lisedeyim. Okul yeni başlamış, Ankara'da kışa çalan bir Eylül havası, yıl 2000. O zamanlar tabii gördüğümüz orijinal oyun sayısı az, emektar PSone'ın gördükleri daha da az. *Final Fantasy VIII* yeni oynanmış, ruhumuz biraz daha büyümüş ve **Squaresoft** (o zamanlar Enix değildi) ismi kalite ile eşdeğer.

Okul çıkışı uğramıştım metronun altındaki oyun satan dükkâna. Tabii sadece kapaklara bakarak alıyoruz oyunları, internet yok gibi bir şey. Üç Squaresoft oyunu seçtim. *Vagrant Story*, *Chrono Cross* ve *Front Mission 3*... Tehlikenin farkında mısınız? Hani o oyunlardan herhangi birisini de yazabilirdim buraya ve hiç de eğreti durmazdı. Peki neden *Front Mission 3*? Neden *1* değil, *2* değil de *3*? Bunun ilk ve basit sebebi ilk iki oyunun 2007'ye kadar Batı'ya gelmemiş olması. İkinci ve daha da basit sebebi ise üçüncü oyunun serinin en iyisi olması.

Olayımız nedir peki? *Front Mission 3* bundan yaklaşık yüz yıl sonrasında geçen sıra tabanlı bir taktik strateji oyunu. Ülkelerin birleşerek federasyonlara dönüştüğü bir politik coğrafyada emrimizdeki dört adet 'Wanzer' (açılımı 'walking panzer', yani 'yürüyen tank') ile çeşitli görevler alıp senaryoyu çizgisel şekilde ilerlettiğimiz bir yapı var elimizde.

Öncelikle robotlarının gerçekçiliğiyle hatırlanacak bir oyun *Front Mission 3*. Hepsinin ağırlığına göre belli bir hareket kabiliyeti, ateş gücü ve dayanıklılığı var. Kolları, bacakları, gövdesi ve hatta pilotları ayrı ayrı hasar alabiliyor bu arkadaşların. Hatta savaş esnasında düşman pilotu çıkışa zorlayıp sonra kendi hasarlı aracınızdan çıkıp rakip wanzer ile mücadeleye devam edebiliyorsunuz. Öyle de ilginç durumlar çıkıyor ortaya. Savaş sonunda ele geçirdiğiniz her wanzer size ekstra ekipman olarak geri dönüyor ve elde ettiğiniz yeni parçalar sürpriz yetenekleri açmanızı sağlayabiliyordu. Öyle kompleks bir mekanikti ki bu, her savaş gelişim için yeni bir fırsat sunuyor ve sizi sürekli ileri gitmeye teşvik ediyordu. Tabii Japon RYO'ları yeni yeni tanıyan bünyem bu oyunun detaylarına resmen âşık olmuş, yetmeyen İngilizcem ile oyunun sonuna kadar gitmeyi kendime görev edinmiştim. Gidebilmiştim de, her dakikasından ayrı bir tat alarak elbette.

Karanlık ve gerçekçi bir gelecek tablosu sunan *FM3* heyecanlı ve derin savaşlarının arasında *Persona* serisindekine benzer bir görsellikle anlatıyordu öyküsünü. Hangarda ekibinizle dertleşiyor, ilginç ilginç bilgiler öğrenebiliyordunuz. Ne hikâyeydi o da arkadaş! Sıradan bir wanzer test pilotu olarak başlayıp dünyanın dört bir yanına savrulmamızla devam eden yaklaşık 80 saatlik bir yolculuktu bu. Güçlü savaş karşıtı mesajı, ülkelerin politik seçimlerinin kişilerin hayatına getirdiği yıkım gibi ağır malzemeli bir hamuru yoğuruyordu *Front Mission* ve kıvam müthişti! Hani hatırlamak maksadıyla tekrar açıp bakayım dedim, savaşlar hâlâ canlı, hâlâ dinamik. Tabii saygılar deyip kapatmak zorunda kaldım. Şimdilik :) Eğer siz de oynamayı düşünürseniz (ki düşünün) bu az bilinen cevherin büyüsüne kapılıp saatlerin nasıl geçtiğini anlayamamanız işten bile değil. 'Klasik' dediğin böyle oluyor işte...
-Eren E.





ÖNCESİ SONRASI

Front Mission 3'ün Batı'ya gelen ilk oyun olmasından dolayı serinin dünyası tam olarak anlaşılamadı pek çokları tarafından. Burada hepsinin özetini vermeye yerim yetmeyeceğinden kısaca açıklamak gerekirse seri toplamda beş ana oyundan oluşuyor. Fakat bu beş oyunun öyküsü de düzenli olarak birbirini takip etmiyor. Kronolojik sıralama 1, 4, 2, 3 ve 5 şeklinde. Buna serinin değişik zaman dilimlerinde geçen yan oyunlarını, sinema filmlerini, romanlarını, radyo tiyatrolarını ve mangalarını da dâhil ederseniz ne kadar geniş bir *Front Mission* evreniyle karşı karşıya olduğumuzu tahmin edebilirsiniz. Genel olarak savaşın karanlık ve gerçekçi yanına odaklanan *Front Mission* serisi, politik yönü güçlü (ve tepki çekecek derecede dürüst) anti-militarist ve insan odaklı öyküleri ele alması ile benzerlerinden ayrışıyor. Karmaşık sosyo-politik öğelere eğilen senaryoları sözünü sakınmazken, manga ve romanlarda oyunlara nazaran çok daha sert ve kanlı bir atmosfer bulunduğunu da ekleyelim.

İlk iki oyun PSone için sonradan Batı'ya getirildi, dördüncü oyun ise PS2'de mevcut. Lakin serinin en iyisi denilen ve yine PS2'ye çıkan beşinci oyun asla resmi olarak Batı'ya gelmedi. Tabii bu durum hayranlarını durdurmadı ve hayli detaylı bir çeviri çalışması ile bu oyun da internet üzerinden elde edilebilen İngilizce sürümüne kavuştu. İşin en acı tarafı da oyun hakikaten çok iyi, arkadaşlar. Hani tam da hayalini kurduğum *Front Mission* oyunu "*Scars of War*". Epik bir öykünün finali niteliğini taşıması sebebiyle de önemi büyük. Ne yapın edin onu da oynayın mutlaka.







NASIL OYNARIZ

Antika kıvamına geldiklerinden dolayı serinin oyunlarını bulmakta zorlanabilirsiniz. Eğer çalışır durumda bir PSone sahibiyseniz ilk üç oyun sisteminizde hazır. Ayrıca ilk iki oyunun Nintendo DS konsoluna çıkmış İngilizce sürümleri de var. Hiçbirisi elinizde yoksa emulatörler tek çareniz. *FM3*, ePSXe emülatöründe sorunsuz çalışıyor. Dördüncü oyun PS2'lerde rahatlıkla oynanabiliyorken *FM5* için tek çareniz PS2 emülatörü ve netten bulabileceğiniz oyunun İngilizce yamalı Japon kopyası. Öte yandan verdiğiniz emeğe değecektir, güvenin bana.



NEDEN EFSANE OLDU

İKİ FARKLI YOL

Oyunun giriş kısmını geçtikten sonra karşınıza kritik bir seçim çıkıyor ve orada vereceğiniz karar ile ya kız kardeşiniz Alisa'nın peşinden ya da gizemli Rus bilimci Emma'nın peşinden gidiyorsunuz. Her iki yolun karakterleri, olayları diğerinden epey farklı olduğu için aslında elinizde iki oyunluk malzeme oluyordu. Pes doğrusu!

KULLAN-ÖĞREN SİSTEMİ

Diyelim ki rakip bir Wanzer ele geçirdiniz, hemen parça özelliklerine bakın. İşe yarar bir yetenek gördünüz mü takın robotunuza. Belirli bir süre bu parçayı kullanırsanız o yeteneği pilota öğretmiş olacaksınız. Deneyim her şey demek Front Mission dünyasında.

ÇAPRAZ ATEŞ

Link yeteneği ekstra AP harcamadan pilotların kombo yapmasına imkân tanıyordu. Hele hele üç adamınızla rakip Wanzer'i ortaya alıp çapraz ateşte kol bacak parçalamak gibisi yoktu.

Change weapon

AP 14-3

SF Officer :
Keep talking,
and I'll shoot you like a dog!

POLİTİK COĞRAFYA

Front Mission dünyasında ülkeler birleşerek çeşitli birlikler oluşturmuşlar. Bunlardan OCU; Güney Asya Ülkeleri, Japonya ve Avustralya'dan oluşurken USN ise Kuzey ve Güney Amerika'yı kapsıyordu. EC bildiğimiz Avrupa Birliği'nin gelişmişi, OAC ise Afrika'yı temsil ediyor. Zaftra eski SSCB gibi Rusya liderliğindeki çok uluslu bir birlik. Da Han Zhong Halk Cumhuriyeti ise Çin ve Tayvan'dan oluşmakta.

İNTERNET

İşte oyunun en sevdiğim özelliği. Görev aralarında girip bakabileceğiniz bu sistemde neler yoktu ki. Wanzer ve şirket siteleri, e-posta kullanımı, Wanzer geliştirme ekranı için karizmatik duvar kağıtları (seksi anime hatunlular da vardı :P), bazı sitelerdeki şifreli bilgileri hacker'lık yapıp kırmaca, hatta bir güzellik yarışmasına destek şansı. Oylar tabii ki Alisa'ya.

FRONT MISSION 3



SAĞLAM KADRO

Ryogo, Dennis, Pham, Lan, Yun, Emma, Marcus ve daha niceleri FM3'ün unutulmaz yan karakter kadrosunda yer alıyorlardı. Hepsinin ayrı derdi, akılda kalıcı bir kişiliği vardı. Onları tanıdıkça savaşlarda daha bir dikkatli oynayıp kimsenin ölmemesine kasıyordunuz.



SAVAŞLAR

Oyundaki savaşlar klasik taktik oyunları gibi önce hareket edip sonra saldırı ve savunmanızı yaptığınız şekilde ve AP harcayarak yapılıyor. Satranç misali olan bu oynanış ile bazı görevlerin yarım saatten fazla sürdüğünü hatırlıyorum. Gerçek bir komutan gibi hissediyorsunuz.

HURDACILIK GÜZELDİR

Hiçbir parça boşa gitmiyor bu oyunda. Farklı gördüğünüz kol, bacak ne varsa toplayıp Wanzer'inizi geliştirebiliyorsunuz. Roketatarlar, makineli tüfekler, kalkanlar, hatta dev sopaları silah olarak kullanabiliyorsunuz. Ummadığınız anda karşınıza çıkan bir parça, gizli bir yetenek açabilir her zaman ;)

EŞSİZ FMV'LER

Aaah ah! Eski oyunların açılış demoları gibisi var mıydı yahu? Tamam, şimdiki oyunlar görsel olarak o seviyeye ulaşmış olabilir fakat render'lı sinematik videonun yeri de ayrıdır bende. FM3 bu konuda da üstüne yakışanı giyiyor, kritik noktalarda aklımızı alan bu videoları önümüze fırlatıveriyordu. O gemi sahnesi... Offff!





2D Mİ 3D Mİ?

Savaş alanını klasik izometrik 2D bir bakışla izlerken mesele hamle yapmaya geldiğinde oyun 3 boyutlu sinematik bir kamerayı devreye sokuyordu. Siz de arkanıza yaslanıp Wanzer'inizin tüm şarjörü rakibin üstüne boşaltmasını veya rastgele olarak tek hamlede kolunu paramparça edişini zevkle izliyordunuz. Bu görsel seçim savaşları hayli dinamik kılıyor, heyecan tavan yapıyordu.







emülasyon

MAME





Bu ay emülasyon tarihine adını altın harflerle kazımış arcade makinesi emülatörü MAME'den bahsedeceğiz. Ne "bi tur versen geçerim abi" diyen veletler olacak, ne de paramız bittiği için jeton alamayıp boynu bükük döneceğiz eve... Toplaşın, atari salonuna gidiyoruz!

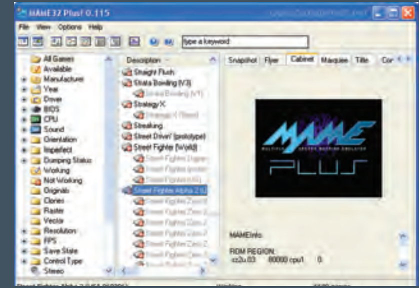
1. PC, Mac ve Linux için **mamedev.org**'a giriyoruz ve programın 0.162 sürümünü indiriyoruz (alternatif olarak daha minimal bir tasarıma sahip 0.31 sürümüne de yönelebilirsiniz).

2. Edindiğimiz rom dosyalarını /Roms klasörüne atıyoruz. Burada dikkat edeceğiniz unsur, romları .zip'ten çıkarmadan atmak olacak...

3. **Mame64.exe**'yi açıyoruz. Kontrolcü kullanacaksak eğer, aşağıdan *User Interface*'e girerek, *Configure General Inputs* sekmesine girip, elle tek tek tuş atıyoruz.

4. Oyunumuzu listeden seçip açıyoruz. Eğer oyunu açmadan önce sekmesi sarı bir tonda parlıyorsa, muhtemelen ses sorunu uyarısı gelecektir. Bu durumda hızlıca sol-sağ yaparak bu ekranı aşabilirsiniz.

Oyun açıldıktan sonra **5**'e basarak jeton atabilir, **1**'e basarak oyunu başlatabilirsiniz. Hepsi bu... Eğer NT öncesi bir sistem kullanıyorsanız veya arayüzü daha güzel bir alternatif arıyorsanız **NeoRageX** isimli emülatöre de yönlenebilirsiniz. Geçmişe yolculuğun yeni durağında; gelecek ay görüşmek üzere... **-Enes K.**



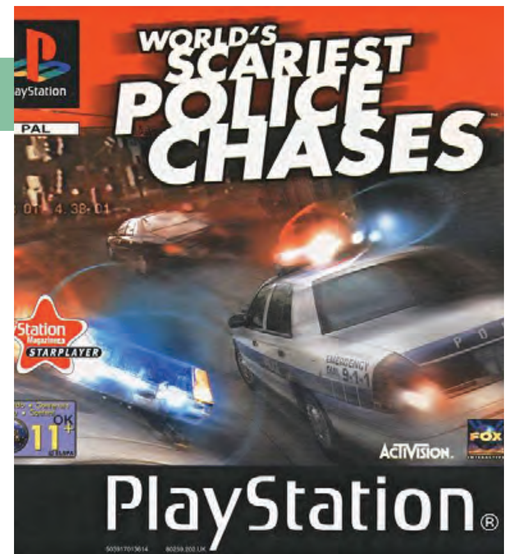
sen bu oyunu bilmezsin

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES [PSX]

Genelde film, animasyon, televizyon şovu uyarlaması oyunlar bayağı kötü olur ama ben size güzel bir örnek vereyim. Şu ana haber bültenlerinde hep gördüğünüz "Nefes kesen kovalamaca" videoları var ya, işte onu konu edinen bir televizyon programı var ABD'de, World's Wildest Police Videos diye. İşte onun oyunu World's Scariest Police Chases bu "iyi yapımın kötü oyunu" kuralını bozacak kadar güzel.

Tahmin edebileceğiniz üzere o gördüğünüz arabalı ve yer yer de çatışmalı kovalamacaları konu alıyor oyun. Polis olarak sarhoş sürücüleri durdurduğumuz, şüpheli araçları gizlice takip ettiğimiz, bazen de otobanda direkt silahlı çatışmaya girdiğimiz oyun, biri aracı sürüp öteki de ateş edecek şekilde iki kişi de oynanabiliyor. Zira zamanında abimle pek bir oynardık bu modu. Tabii 20 görevlik oyunda araçları durdururken kendinizinkini haşat etmemeli, sivil araçları vurmamalı, gerekirse kilometreler boyunca sabırla takipte kalmalısınız. Neden hep araç deyip duruyorum, çünkü oyunda arabadan inmek ve insan yüzü görmek pek mümkün değil.

Oyun camiasında karışık duygular yarattı WSPC. Kimi dergiler yerden yere vursa da benim gibi bir kısım oyuncular da gizli cevher olarak bağrına bastı. Zaten her başyapıt olarak değil, özellikle de yanınızda kafa dengi bir arkadaşınız varsa gayet hoş bir eğlencelik olarak görmek gerekiyor oyunu. Ayrıca buna laf edenler nelere iyi diyor, ama neyse... Oynayın siz. **-Emre**



PS2, XBOX, PC, HEPSİ İPTAL!

Oyunun PC, Xbox ve PS2 için çıkacak bütün sürümleri bilinmeyen sebeplerle iptal edildi. Kimileri bunların aslında devam oyunu olacağını iddia etse de internette zerre bilgi yok bu konuda.

TARİHİN İLK ARCADE OYUNU: BERTIE THE BRAIN

İlk Jeton köşesine hoş geldiniz (mi acaba?)

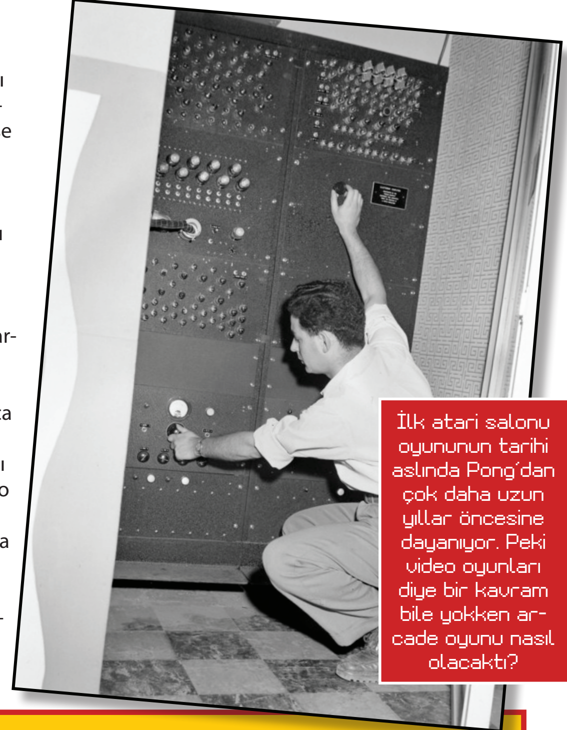
1950 Kanada Ulusal Fuarı'na katılan konuklar büyük bir sürprizle karşılaştı. Her tarafı mekanik aksamlar ve elektron tüpleriyle dolu, üzerinde "Bilgisayar beyni insan beynine karşı" yazan ve onlara meydan okuyan 4 metrelik bir dev vardı karşılarında: **Bertie the Brain**.

Bertie acımasızdı. Üç taş oyununda (tic-tac-toe) önünde sıraya girmiş yüzlerce insan rakibini büyük-küçük demeden dize getiriyordu. Üstelik ilk hamleyi o yapmış, yapmamış fark etmiyordu. Böylesi bir 'kompüter' zekâsı karşısında şaşkına dönen rakiplerinin yüz ifadelerini Bertie'nin yaratıcısı **Dr. Josef Kates** ise büyük bir zevk ve gurur içerisinde izliyordu. Tıpkı **Dr. Frankenstein** gibi.

Çok çalışmıştı Dr. Kates. Ömrünü radar ve radyo sistemlerine adamış, elektron tüpleri artık oyuncağı haline gelmişti kendi tabiriyle. Bertie'yi de buradan ilham alarak yaratmıştı zaten. Bu kocaman sistemi elektron tüpleriyle yapmış, oyuncular oyunu görebilsin diye monitör, hamlelerini girebilsinler diye de dokuz tuşlu ve ışıklı bir tuş takımı eklemişti. Bir de zorluk ayarı düğmesi eklemişti ki ona da doktordan başka kimse elini bile süremiyordu.

İki hafta boyunca fuardakilerin canına okumaya devam etti Bertie. Dr. Kates zorluk ayarını düşürmedikçe neredeyse hiç kaybetmiyordu. Hatta dönemin ünlü oyuncusu **Danny Kaye**'yi de gazetelerin önünde defalarca yenerek rezil etmişti. Ta ki Dr. Kates yıldızın karizmasını kurtarmak adına zorluğu düşürene dek.

Bu inanılmaz iki haftanın sonunda acımasızca her kablosu tek tek söküldü Bertie the Brain'in. Çünkü bu kadar büyük ve ağır bir mekanizmayı taşımak pek de kolay olmadığı gibi zaten "video oyunları piyasası" diye bir kavram henüz doğmamıştı. Basit bir eğlencelikti Bertie ve amacına hizmet etmişti. O gün ellerinde tornavidalarla Bertie'ye girişenler, söktükleri şeyin tarihin ilk arcade oyunu olduğundan haberdar bile değildi... **-Emre**



İlk atari salonu oyununun tarihi aslında Pong'dan çok daha uzun yıllar öncesine dayanıyor. Peki video oyunları diye bir kavram bile yokken arcade oyunu nasıl olacaktı?

oradaydım

BEYAZ KURDUN TERCİHİ, ALVIN'İN GELECEĞİ

[The Witcher - Alvin Kime Emanet Edilecek?]

Geçmişini hatırlayamamaktadır saçları gümüş gibi parlayan, Rivialı adam. Bir tür "cadı avcısı" diyebileceğimiz Witcher'ların arasında yaşamaktadır bir süredir. Witcher adayı gençlerle talim yaptığı bir akşamüzeri, barındıkları kale olan Kaer Morhen, bir büyücü ve onun paralı askerleri tarafından saldırıya uğrar, kahramanımız Rivialı Geralt epey zorlu dövüşlerin ardından canını kurtarır. Ancak Leo adlı genç arkadaşı çatışmada hayatını kaybetmiştir. Geralt eski bilgilerini tazelemeye çalışır, iyileştirici büyülü iksirler hazırlar yaralı dostları için.

"Beyaz Kurt" diye de anılan Geralt yollara düşer, Vizima şehir surlarının dışındaki bir köyde, tesadüfler sonucu Alvin adlı bir çocukla tanışır. Kendisi gibi, çok gerekmedikçe konuşmayan bu çocukta farklı bir şeyler vardır. Geçmişle gelecek arasında yolculuklar yapmakta, bu nedenle büyülü güçlere sahip olma niyetindeki kötü güçlerin dikkatini çekmektedir.

Haydutlar tarafından kaçırılan Alvin'i zor da olsa kurtarmayı başarır Geralt. Bu kez daha zor bir sorunla karşı karşıyadır: Doğaüstü yetenekleri olan Alvin'in bakımını, koruyuculuğunu isteyen iki kadından birini tercih etmek zorundadır: Triss Merigold, Kaer Morhen kalesinden tanıdığı büyücü ve hayatını tıp ilmine adamış, doktor - hemşire Shani. Kendi geçmişinin karanlıklarında kalmış soru işaretlerini aydınlatmaya çalışırken, bir de Alvin adlı bu gizemli çocuğun geleceğine yön vermenin sorumluluğunu üstlenmiştir Beyaz Kurt. Kararını verirken, herkes için en iyisini umut etmekten başka tutunacak bir dal bulamaz Geralt... **-Noyan**





Oyungezer
SAYI: 93 - 2015/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Karaoğlu

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Haziran 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, *efsaneler@oyungezer.com.tr* e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014	ARALIK 2014	OCAK 2015	ŞUBAT 2015
MART 2015	NİSAN 2015	MAYIS 2015	HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015	AĞUSTOS 2015	EYLÜL 2015	EKİM 2015